

"فعالية اللعبة *Monopoli* (احتكار) على استيعاب مفردات اللغة العربية بالمدرسة الابتدائية
الإسلامية الحكومية الثالثة لطلاب الفصل الخامس ببالنكارايا"

البحث العلمي

مقدم لإكمال بعض الشروط للحصول على درجة بكالوريوس (S1)
كلية التربية والعلوم التعليمية شعبة تعليم اللغة قسم تعليم اللغة العربية



إعداد الطالب:

أبراري

الرقم الجامعي : ١٦٠١١٥٠١٢٢

الجامعة بالنكارايا الإسلامية الحكومية

كلية التربية والعلوم التعليمية

شعبة تعليم اللغة

قسم تعليم اللغة العربية

1441/2020

موافقة البحث العلمي

موضوع البحث : فعالية اللعبة Monopoli (احتكار) على استيعاب مفردات اللغة العربية بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الثالثة لطلاب في الفصل الخامس ببالنكارايا

الاسم : أبراري

الرقم الجامعي : ١٦٠١١٥٠١٢٢

الكلية : التربية والعلوم التعليمية

الشعبة : تعليم اللغة

القسم : تعليم اللغة العربية

الدرجة : بكالوريوس (S-1)

بالنكارايا، ٣ يونيو ٢٠٢٠

المشرف الثاني،

جيجب زكريس البلاد، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٨٧٠٧٣٠٢٠١٦٠٩٠١٢٢

رئيس شعبة تعليم اللغة،

أحمد علي ميرزا، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٨٤٠٦٢٢٢٠١٥٣١٠٠٣

المشرفة الأولى،

د. مرسية، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٥٠١٠١٢٠٠٥٠١٢٠١٠

نائبية العميدة في الأكاديمية،

د. نور الوحدة، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٢١٠١٠٢٠٠٣١٢١٠٠٦

موافقة المشرفين

السّلام عليكم ورحمة الله وبركاته

إنّ هذا البحث العلمي الذي قدمه الطالب :

موضوع البحث : فعالية اللعبة Monopoli (احتكار) على استيعاب

مفردات اللغة العربية بالمدرسة الابتدائية الإسلامية

الحكومية الثالثة لطلاب الفصل الخامس ببالنكارايا

الاسم : أبراري

الرقم الجامعي : ١٦٠١١٥٠١٢٢

قد نظرنا وأدخلنا فيه من التعديلات والاصطلاحات اللازمة ليكون على الشكل

المطلوب لاستيفاء المناقشة لإتمام البحث والحصول على درجة بكالوريوس (S-1) في

كلية التربية والعلوم التعليمية لشعبة تعليم اللغة في قسم تعليم اللغة العربية.

بالنكارايا، ٣ يونيو ٢٠٢٠

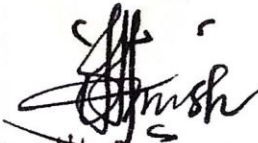
المشرف الثاني،



جيحج زكريس البلاد، الماجستير

رقم التوظيف: ١٦٠٩٠١٢٢٠٢٠١٧٠٧٣٠٨٧

المشرفة الأولى،



د. مرسية، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٥٠١٠١٢٠٠٥٠١٢٠١٠

موافقة لجنة المناقشة

لقد تمت المناقشة هذا البحث العلمي الذي قدمها الطالب :

الإسم : أبراري

الرقم الجامعي : ١٦٠١١٥٠١٢٢

موضوع البحث : فعالية اللعبة **Monopoli** (احتكار) على استيعاب مفردات اللغة

العربية بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الثالثة لطلاب الفصل

الخامس ببالنكارايا

وقد قررت لجنة المناقشة بنجاحها ولستحقاقها على درجة البكالوريوس في شعبة تعليم

اللغة العربية.

بالنكارايا، يونيو ٢٠٢٠

أعضاء لجنة المناقشة :

١. رئيسة لجنة المناقشة : د. الحاجة حميدة، الماجستير ()
٢. المتحنة الأول : د. نور الوحدة، الماجستير ()
٣. المشرفة الأولى / المتحنة الثانية : د. مرسية، الماجستير ()
٤. المشرف الثاني / كاتب : جيجب زكريس البلاد، الماجستير ()



عميدة كلية التربية والعلوم

د. روضة الجنة، الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٦٧١٠٠٢١٩٩٣٠٣٢٠٠

إقرار الطالب

أنا الموقع ادناه :

الاسم : أبراري

الرقم الجامعي : ١٦٠١١٥٠١٢٢

العنوان : شارع منكورايا

أقر بأن هذا البحث الذي أحضرته لتوفير شرط من شروط النجاح لنيل درجة البكالوريوس (S-1) في كليّة التربية والعلوم التعليمية لشعبة تعليم اللغة في قسم تعليم اللغة العربية بالجامعة بالنكارايا الإسلامية الحكومية. وعنوانه :

"فعالية اللعبة Monopoli (احتكار) على استيعاب مفردات اللغة العربية بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الثالثة لطلاب الفصل الخامس بالنكارايا"

أحضرته وكتبته بنفسى وما زورته من إبداع غيري أو تأليف الآخرين. وإذا ادعى أحد مستقبلا أنه من تأليفه ثم تبين أنه فعلا ليست من بحثي فأنا أتحمل المسؤولية على ذلك ولن تكون المسؤولية على المشرف أو على مسؤولية كلية التربية في قسم تعليم اللغة العربية بجامعة بالنكارايا الإسلامية الحكومية. حررت هذا الإقرار بناء على رغبتي الخاصة ولا يجبرني أحد على ذلك.

بالنكارايا، يونيو ٢٠٢٠

الباحث،



١٦٠١١٥٠١٢٢

"فعالية اللعبة Monopoli (احتكار) على استيعاب مفردات اللغة العربية بالمدرسة

الابتدائية الإسلامية الحكومية الثالثة لطلاب الفصل الخامس ببالنكارايا"

ملخص البحث

كان تعلم اللغة العربية مشكلة كبيرة للطلاب لأنها صعب في حفظ مفرداتها، ولأن اللغة العربية هي لغة أجنبية لذا يجد الطلاب صعوبة في فهمها. أحد الجهود لتصحيح هذه المشكلة هو استخدام وسيلة تعليمية مثل وسيلة لعبة الاحتكار المصممة خصيصاً لتعلم اللغة العربية. كان الغرض من هذه الدراسة هو قياس مدى فعالية لعبة الاحتكار ضد استيعاب المفردات العربية لدى طلاب الفصل الخامس من المدرسة الابتدائية الحكومية الثالثة ببالنكارايا يستخدم هذا البحث منهجاً كمياً لنوع البحث التجريبي. كان مجتمع وعينة هذه الدراسة طلاب فصل الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية الثالثة ببالنكارايا، ويتكون من 70 طالباً يتكونون من فصلين. البيانات التي تم جمعها باستخدام الاختبارات في شكل اختبار القبلي والاختبار البعدي وتحليلها باستخدام تحليل صيغة الاختبار الإحصائي. بناءً على نتائج هذه الدراسة تشير إلى أن الفئة التجريبية التي تستخدم لعبة الاحتكار حصلت على متوسط قيمة (متوسط) للاختبار القبلي قدره 44.22 وللأختبار البعدي حصل على متوسط قيمة (متوسط) 87.14. لذلك يمكن الاستنتاج أن هناك زيادة في درجات الطلاب بعد استخدام وسيلة لعبة الاحتكار. بينما حصلت نتائج الدراسة للفئة الضابطة على متوسط قيمة (متوسط) للاختبار القبلي قدره 53.94 وللأختبار البعدي حصلت على متوسط قيمة (متوسط) 70.34. لذلك يمكن الاستنتاج أن هناك أيضاً زيادة في درجات الطلاب، ولكن عند مقارنتها بمتوسط النتائج (المتوسط)، فإن استخدام وسيلة لعبة الاحتكار يظل أعلى وأكثر فعالية من دون استخدام وسيلة لعبة الاحتكار. كانت هناك اختلاف كبير في الفصلين التجريبي والتحكمي في تعلم المفردات اللغة العربية في الفصل الخامس. ويستند هذا إلى نتائج تحليل البيانات من خلال اختبار T المقترن بأهمية $0.05 > 0.000$ ، وفقاً لإرشادات اتخاذ القرار، فقد تقرر وجود اختلاف كبير في نتائج تعلم المفردات اللغة العربية من طلاب الفصل التجريبي والتحكمي. لذلك يمكن الاستنتاج أن لعبة الاحتكار فعال جداً في استخدامها لزيادة إستيعاب مفردات اللغة العربية.

الكلمة الأساسية : فعالية، اللعبة، الاحتكار، مفردات، اللغة العربية

"Efektivitas Permainan Monopoli Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab di MIN 3 Pada Siswa Kelas V Kota Palangka Raya"

Abstrak

Pembelajaran bahasa Arab menjadi problem besar yang dialami oleh banyak siswa karena susahny menghafal kosakata-kosakata di dalamnya, sebab bahasa Arab adalah bahasa asing sehingga siswa susah dalam memahaminya. Salah satu upaya untuk memperbaiki permasalahan ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran seperti media permainan Monopoli yang di desain khusus untuk pembelajaran kosakata bahasa Arab. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur sejauh mana efektifitas permainan Monopoli terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa kelas V MIN 3 Palangka Raya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Eksperimen. Populasi dan sampel penelitian ini adalah siswa kelas V di MIN 3 Palangka Raya yang berjumlah 70 siswa terdiri dari 2 kelas. Data yang dikumpulkan menggunakan test yang berupa *pre-test* dan *post-test* dan dianalisis menggunakan analisis rumus *Uji Statistik*. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan permainan Monopoli memperoleh nilai rata-rata (*mean*) pre test sebesar 44,22 dan untuk post test memperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 87,14. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan nilai siswa setelah menggunakan permainan Monopoli. Sedangkan hasil penelitian untuk kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata (*mean*) pre test sebesar 53,94 dan untuk post test diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 70,34. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan juga dalam nilai siswa, akan tetapi jika dibandingkan dengan hasil rata-rata (*mean*) menggunakan permainan Monopoli tetap lebih tinggi dan lebih efektif dibandingkan dengan tanpa menggunakan permainan Monopoli. Ada perbedaan yang signifikan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam pembelajaran kosa kata di kelas V MIN 3 Palangka Raya . Hal tersebut didasarkan pada hasil analisis data melalui *uji-T Paired T-test* dengan signifikansi $0.000 < 0.05$, sesuai dengan pedoman pengambilan keputusan maka diputuskan bahwa terdapat perbedaan signifikan pada hasil pembelajaran kosa kata siswa kelas eksperimen dan kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan Monopoli ini sangat efektif untuk digunakan dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab

Kata Kunci: Efektivitas, Permainan, Monopoli, Kosakata, Bahasa Arab

كلمة الشكر والتقديم

الحمد لله الذي هدانا لهذا وما كنا لنهتدي لولا أن هدانا الله والصلاة والسلام على حبيب الله محمد ﷺ وعلى آله وصحبه أجمعين
تتقدم الباحثة من كتابة هذا البحث لاستيفاء بعض شروط النجاح من الدراسة بالمرحلة الجامعية كالتربية و العلوم التعليميّة لشعبة تعليم اللغة في قسم تعليم اللغة العربية بجامعة النكرايا الإسلامية الحكومية. وفي هذه المناسبة قدمت الباحثة جزيل الشكر إلى السادة :

1. المحترم د. خير الأنوار, الماجستير، رئيس الجامعة بالنكرايا الإسلامية الحكومية
2. المحترمة د. الحاجة. روضة الجنة, الماجستير، رئيسة عميد كليتّة التربية و التعليم بالجامعة الإسلامية الحكومية بالنكرايا
3. المحترمة د. نور الوحدة, الماجستير، نائبة عميد كليتّة التربية و التعليم بالجامعة الإسلامية الحكومية بالنكرايا
4. المحترم د. على ميرز, الماجستير، رئيس قسم تعليم اللغة بجامعة النكرايا الإسلامية الحكومية
5. المحترمة د. مرسية, الماجستير، المشرفة الأولى
6. المحترم جيجب زكريس البلاد, الماجستير، المشرف الثاني
7. جميع الأساتيد قسم تعليم اللغة العربية بالجامعة الإسلامية الحكومية بالنكرايا
8. أبي و أمي الكريمين اللذين رباني صغيرا وهداني كبيرا
9. طلاب قسم تعليم اللغة العربية 2017/2016 الآتي ساعدني في كتابة هذا البحث المحبوبون نفيس، عرفان شاح، أزهار، صادقين، أدي، سعيد، ديماس، أمينة، أيدا، فردا، ميكا، ريماء، تيكاء، إثنائية، طيبة، (PBA16) عسى الله يبارك فيهم أبدا.

10. أصدقائي الأعزاء في قسم تعليم اللغة العربية
11. الأصدقاء في قسم تعليم اللغة العربية، عسى الله يقوّي أخوتنا أبداً.
12. وجميع الأصحاب الذين يحفزوني ويساعدونني في انتهاء هذا البحث العلمي.

نسأل الله أن يوفقهم ويوفر لهم المساعدة في الدنيا والآخرة ويغفر لهم ذنوبهم ويكتب لهم الحسنات ويجزيهم خير الجزاء ويعينهم في أعمالهم حتى يَحْمِلُنَا إِلَى الْجَنَّةِ. وللتحسين الآتي يحتاج الباحث إلى التوصيات والاقتراحات والالتقاد بالمتفتحة. آخرًا، يتكول الباحث إلى الله كي سيكون هذ البحث العلمي النافع لنا خصوصاً للباحث.

بالنكا رايا، يونيو ٢٠٢٠

الباحث

أبراري

1601150122

الاستهلال

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ (2)

“Sesungguhnya kami menurunkannya berupa Al-Qur’an dengan berbahasa Arab agar kamu memahaminya”

(Q.S Yusuf 12:2)



الإهداء

قد أعطيت هذا البحث العلمي لجميع الأسرة خصوصا لزوجتي المحبوبة ولوالديّ ولجميع
أساتيذني وأصدقائي ولجامعتي المحبوبة جامعة بالنكارايا الإسلامية الحكومية خصوصا
في كلية التربية والعلوم التعليمية شعبة تعليم اللغة قسم تعليم اللغة العربية



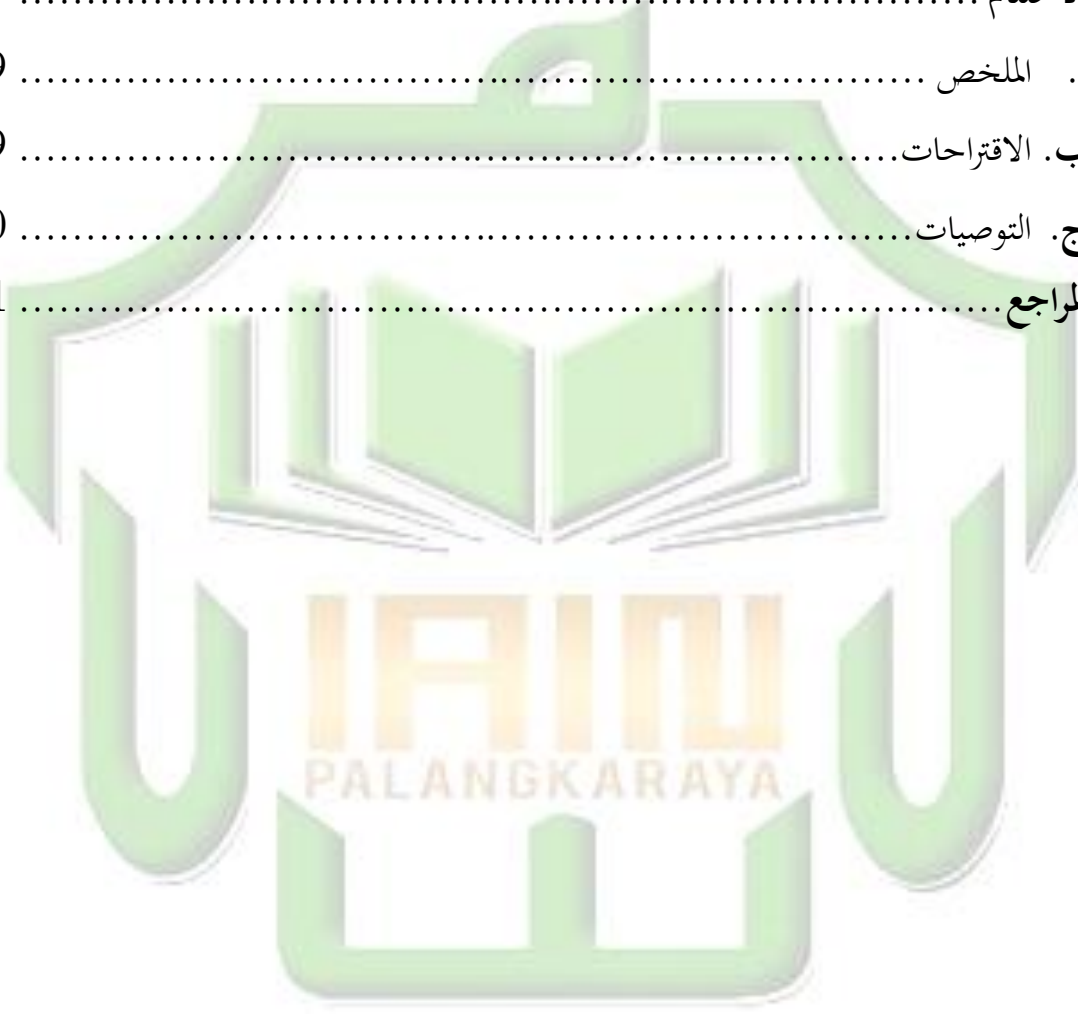
محتويات البحث

| | |
|----|----------------------------|
| أ | الغطاء |
| ب | موافقة البحث العلمي |
| ج | موافقة المشرفين |
| د | موافقة لجنة المناقشة |
| هـ | إقرار الطالب |
| و | ملخص البحث |
| ح | كلمة الشكر والتقديم |
| ي | الاستهلال |
| ك | الإهداء |
| ل | محتويات البحث |
| ع | قائمة الجداول |
| 1 | الباب الأول |
| 1 | المقدمة |
| 1 | أ. خلفية البحث |
| 4 | ب. حدود البحث |
| 4 | ج. أسئلة البحث |

| | |
|----|--|
| 4 | د. هدف البحث..... |
| 5 | هـ. فوائد البحث..... |
| 6 | و. فرضية البحث..... |
| 6 | ز. تحديد المصطلحات..... |
| 7 | ح. الدراسات السابقة..... |
| 21 | الباب الثاني |
| 21 | الإطار النظري |
| 21 | أ. الوسيلة التعليمية..... |
| 21 | 1. تعريف الوسيلة التعليمية..... |
| 21 | 2. أهداف الوسيلة التعليمية..... |
| 22 | 3. فوائد الوسيلة التعليمية..... |
| 24 | 4. أنواع الوسيلة التعليمية..... |
| 25 | ب. اللعبة..... |
| 25 | 1. تعريف اللعب..... |
| 25 | 2. الأهداف والفوائد من اللعبة..... |
| 26 | 3. أشكال الألعاب..... |
| 28 | ج. الوسيلة التعليمية للعبة احتكار..... |
| 28 | 1. تعريف اللعبة احتكار..... |

| | |
|----|---|
| 29 | 2. فوائد لعبة احتكار |
| 30 | 3. لعبة الاحتكار كوسيلة لتعلم مفردات اللغة العربية..... |
| 31 | د. المفردات |
| 31 | 1. تعريف المفردات |
| 32 | 2. تعلم المفردات |
| 34 | الباب الثالث |
| 34 | منهج البحث |
| 34 | أ. مدخل البحث ونوعه |
| 34 | ب. تصميم البحث |
| 35 | ج. مجتمع البحث وعينته |
| 36 | د. مكان البحث ووقته |
| 36 | هـ. متغيرات البحث |
| 37 | و. أداة البحث |
| 37 | ز. أساليب جمع البيانات |
| 38 | ح. أسلوب تحليل البيانات |
| 41 | الباب الرابع |
| 41 | نتائج البحث وتحليلها |
| 41 | أ. التعريض للبيانات وتحليل البيانات |

| | |
|----|---|
| 45 | ب. مقارنة الفروق في قيم ما قبل الاختبار وبعده |
| 55 | ج. مناقشة |
| 83 | الباب الخامس |
| 59 | الختام |
| 59 | أ. الملخص |
| 59 | ب. الاقتراحات |
| 60 | ج. التوصيات |
| 61 | المراجع |



قائمة الجداول

| | |
|----|---|
| 13 | الجدول 1: المرادف والاختلاف بين البحث والدراسات السابقة |
| 35 | الجدول 3,1: تصميم البحث |
| 36 | الجدول 3,2: متغيرات البحث |
| 40 | الجدول 4,1: نتائج الفصل التجريبي |
| 43 | الجدول 4,2: نتائج الفصل التحكمي |
| 46 | الجدول 4,3: Descriptive Statistics |
| 47 | الجدول 4,4: Tests of Normality |
| 49 | الجدول 4,5: Paired Samples Test |
| 50 | الجدول 4,6: Paired Samples Statistics |
| 51 | الجدول 4,7: Anova |
| 53 | الجدول 4,8: Independent Samples Test |
| 54 | الجدول 4,9: Group Statistics |

الباب الأول

المقدمة

د. خلفية البحث

كان تعلّم اللغة العربية يُجَدُّ في إندونيسيا منذ وقت طويل، وفقًا لـ Ambarawati و Amiroh (2004: 1) اللغات الأجنبية منها اللغة العربية لغة من اللغة الثانية التي يتعلّمها المجتمع في كلّ مستوى التعليم، ليس المعاهد والمدارس الإسلامية فقط التي تتعلّمها ، ولكن المدارس الحكومية والأهلية أيضا تتعلّمها من مدرسة روضة الأطفال (TK) والمدرسة الابتدائية (SD) والمدرسة المتوسطة (SMP) والمدرسة الثانوية (SMA). يختلف أهداف كل مستوى التعليم في تعلّم اللغة العربية، يهدف البعض إلى دراسة علم الدين، و أيضًا إلى معرفتها مثل تعلم القواعد، و أيضًا إلى استيعاب اللغة خاصةً ماهر في التواصل.

فإحدى من المحاولات لاستيعاب اللغة هي استيعاب المفردات. لأن مهارة الشخص في اللغة تتعلّق بكثرة المفردات المستوعَب. وفقًا لـ Tarigan (2011: 2) ، كلما زادت المفردات لدينا زاد الاحتمال لمهارة اللغة.

سواء في اللغة العربية يجب على الطلاب أن يتعلموا المفردات فيها إذا يريدون استيعابها. لأن وفقًا لـ Mustafa و Syaiful (2011: 6) تعلم المفردات جزء مهم من اللغة. كلما أكثر المفردات لدى الطلاب زادت مهاراتهم اللغوية (Rusydi, 1989:194). المفردات إحدى جزء مهم في تعلم اللغة العربية ومادة من مواد تعلم اللغة العربية.

لذلك المفردات تكون مشكلة كبيرة للطلاب لأن حفظها صعب بسبب اللغة العربية لغة أجنبية حتى الطلاب يشعرون بالصعوبة في فهمها. وفقاً لـ Rusydi (1989: 194) لن يستطيع الشخص أن يستوعب اللغة قبل أن يستوعب مفرداتها أولاً.

كما يحدثُ لدى المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية 3 مدينة بالندكارايا في الشارع منكورايا الذي قام الباحث بالملاحظة والمقابلة فيها عند الطلاب للفصل الخامس وحصيلتها الطلاب فيها لم يحصلوا على الحصيلة المرجوة في تعلّم اللغة العربية. تعتبر الطلاب أن اللغة العربية هي درس صعب، لذا يكون الطلاب غير مهتمين ومتحمسين في تعلّمها، والتأثير للطلاب ينسبون المفردات بسهولة الذين تعلّمواها. هذا الأمر بسبب صعوبة الطلاب في تعلّم أمر جديد وأجنبي. ففي هذا الأمر يجب على المعلم أن يكون محترفاً لإصلاح مشكلات تعلّم اللغة العربية خاصة في مفرداتها.

إحدى المحاولات لإصلاح مشكلات تعلّم اللغة العربية هي استخدام الاستراتيجيات المناسبة. وفقاً لـ Hasyim (2013: 5) استخدام الاستراتيجيات المناسبة في عملية التعلم يؤثر جداً على التعلم الفعّالي وأيضاً يجعل الطلاب فاعلين ومتحمسين في التعلم. لذلك المعلم يُعدّ الاستراتيجيات الجيدة واجباً قبل أن يبدأ التعلم في الفصل.

استراتيجية من الاستراتيجيات المناسبة في التعلم هي استخدام الوسيلة التعليمية. الوسيلة التعليمية أمر يمكن أن يساعد لتبليغ الرسائل من المراسل (المعلم) إلى مستلم الرسالة (الطلاب). يستطيع أن يساعد استخدام الوسيلة التعليمية في تحقيق نجاح التعلم. Yusuf Hadi Miarso (في Susilana و Riana 2007: 4) يحدّد على الوسيلة التعليمية، أنّها كل شيء مستخدم لتأثير أفكار الطلاب ومشاعرهم واهتمامهم ومرادهم لتشجيع عملية التعلم لدى الطلاب. هدف استخدام الوسيلة في عملية التعلم هو لتبليغ الرسالة أو المعلومات إلى الطلاب ويستلمها الطلاب جيّدين كمستلم الرسالة أو المعلومات

(Soeparno, 1988:5). تحضر الوسيلة في عملية التعلم مفيداً لحفظ غاية تعلم الطلاب حتى لا يشعر الطلاب بالملل. فإن استخدام الوسيلة التعليمية للتعلم في الفصل هو أمر مهمّة ولن يمكن أن يُترك.

الوسيلة التعليمية من الوسائل المعروفة المثيرة والممتعة ويحبها كثيرا من الطلاب وخاصة من الأطفال هي اللعبة. استخدام اللعبة كدعم حتى يصبح الطلاب أكثر حماسة وأنشطة التعلم تصبح أكثر ممتعة وليس مملة. وفقاً لـ Shinny (1983: 268) اللعبة إحدى نوع من الوسيلة التعليمية التي يمكن استخدامها في التعلم لغير الناطقين باللغة العربية والتي يمكن أن تُحضّر أحوالاً ممتعة وتُزيل أثراً إيجابياً في قلوب الطلاب.

لذلك السبب يريد الباحث أن يجرب البحث في لعبة مثيرة وممتعة لتطبيقها في تعلم مفردات اللغة العربية. اللعبة هي لعبة الاحتكار التي تُصمّم خاصة لتعلم المفردات اللغة العربية. كانت لعبة الاحتكار وسيلة تعليمية بصرية لأن وفقاً لـ Anshor (2009: 55) الوسيلة التعليمية البصرية هي وسيلة التي تمكن العيون رؤيتها.

بناءً على خلفية البحث السابقة أراد الباحث أن يبحث عميقاً عن "فعالية اللعبة *Monopoli* (احتكار) على استيعاب مفردات اللغة العربية بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الثالثة لطلاب الفصل الخامس ببالنكارايا"

اختار الباحث لعبة الاحتكار لأنها تكون مستخدمة في عملية تعلم اللغة العربية ثم اختار الباحث المدرسة الابتدائية كمجتمع الدراسة والفصل الخامسة كعينة لأن الطلاب في المدرسة الابتدائية أكثر منهم يحبون اللعبة وكانوا فارحين جداً في اللعب، وذلك لزيادة حماسة الطلاب ونشاطهم في متابعة الدرس. وكانت هذه اللعبة تجعل غاية الطلاب مرتفعة ومرتقية وأيضاً أنها لعبة مثيرة ممتعة وتستحق أيضاً أن تستخدم الوسيلة

التعليمية في التعلم. كما بحثت Fitriyawani (2013:226)، "نتائج البحث التي بحثها الخبراء الذين اختبروا استحقاق لعبة الاحتكار وخلصوا أنّ استخدامها مستحقّ كوسيلة للتعلم لأنها من الألعاب التي يمكن أن تسبب أنشطة التعلم المثيرة للاهتمام والممتعة لدى طلاب والقدرة على إشراك الطلاب في أنشطة التعليم والتعلم لإصلاح المشكلات التي تحقيق نتائج تعلم الطلاب".

هـ. حدود البحث

بناء على خلفية البحث السابقة يحدّد الباحث المشكلات وهي أولاً، الوسيلة التعليمية الذي يركز عليها الباحث هي لعبة الاحتكار. وثانياً، مكان البحث هو المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الثالثة ببالنكارايا في الشارع منكورايا ويركّز الباحث على الفصل الخامس في المستوى الزوجي لالعام الدراسي 2019-2020.

و. سؤال البحث

بناء على حدود البحث السابقة فأسئلة البحث من هذا البحث هي "هل الطلاب في المدرسة الإسلامية الحكومية الثالثة ببالنكارايا الذين يتعلمون مفردات اللغة العربية باستخدام لعبة الاحتكار ينجحون أعلى في استيعاب مفردات اللغة العربية من الطلاب الذين يتعلمون مفردات اللغة العربية بدون استخدامها؟"

ز. هدف البحث

بناء على سؤال البحث السابق فالهدف من هذا البحث هو "لقياس فعالية لعبة الاحتكار على استيعاب مفردات اللغة العربية بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الثالثة للطلاب في الفصل الخامس مدينة بالنكارايا"

ح. فوائد البحث

بناءً على سؤال البحث السابق ففوائد البحث كما يلي:

1. الفوائد النظرية

(أ) لإعطاء المعلومات عن لعبة الاحتكار على استيعاب مفردات اللغة العربية بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية 3 للطلاب في الفصل الخامس مدينة بالنكارايا.

(ب) يمكن استخدامها كاعتبار لإصلاح مشكلة تعلم اللغة العربية لتطوير جودة التعلم.

2. الفوائد التطبيقية

يحتاج هذا البحث أن يكون نافعا لكل الأطراف كما يلي:

(أ) للطلاب

- 1) لمساعدة الطلاب الذين يشعرون بالصعوبة في استيعاب مفردات اللغة العربية
- 2) لتسهيل حفظ واستيعاب مفردات اللغة العربية بالوسيلة المستخدمة في التعلم اللغة العربية

(ب) للمعلم

- 1) لتعريف وسيلة التعلم المناسبة التي تُستخدم في المدرسة الابتدائية
- 2) لتعريف كيف تطبيق استخدام وسيلة ممتعة لتعلم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية

(ج) للباحث

- 1) لإعطاء تجربة مباشرة للباحث في إجراء البحث.

(2) لمعرفة الضعف والنقص عند الباحث في التعليم والذي يمكن استخدامها كمرجع لإصلاح النفس.

(د) للمدرسة

(1) لإعطاء معرفة إضافية في التعلم بتطبيق الوسيلة التعليمية اللعبة *Monopoli* (احتكار) على درس اللغة العربية.

(2) لتطوير الوسيلة خاصة في الوسيلة التعليمية للطلاب في المدرسة حتى يمكن استخدامها لإصلاح جودة التعلم.

ط. فرضية البحث

تقدّم فرضية البحث إيجاباً عن رجاء الباحث فيما تتعلق العلاقة بين المتغيرات في مشكلة ما. ثم فرضية البحث يُختَبَرُ. بناء على خلفية البحث وسؤاله وهدفه وفوائده ففرضية البحث هي "هناك تأثير كبير لطلاب المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ببالنكارايا في الفصل الخامس الذين يستخدمون لعبة الاحتكار على استيعاب المفردات من الطلاب الذين لا يستخدمونها".

ي. تحديد المصطلحات

لتجنب تصور المفاهيم وتشابه الفكرة ففي تحديد المصطلحات يؤكّد على بعض مصطلحات كما يلي:

1. الفعالية هي حال يُرشد مستوى النجاح أو تحقيق هدف بقياسها في الجودة والكمية والوقت وفقاً للتخطيط قبل التطبيق.
2. الوسيلة هي أداة للتواصل أما الوسيلة التعليمية هي أدوات تُستخدم في عملية التعلم.
3. لعبة الاحتكار هي لعبة لوحية للأطفال يلعبها شخصان أو أكثر.

4. الإتقان وفقاً لالقاموس الإندونيسي الكبير هو الفهم أو القدرة لاستخدام المعرفة والذكاء وغيرها.

5. المفردات هي مجموعة من الحروف فتكون كلمة التي كانت جزءاً من اللغة.

ك. الدراسات السابقة

في هذه الدراسة لا يمكن فصلها عن الأبحاث السابقة. فيما يلي بعض الدراسات السابقة المتعلقة بتكوين المشكلة في هذه الدراسة:

1. الدراسة التي قامت بها Silfiyah Rohmawati من الجامعة الإسلامية الحكومية بجمبِير (المعيار : المجلد 2 ، عدد 2 أكتوبر 2019) بعنوان "تطبيق تعديلات لعبة الاحتكار المعدلة كوسيلة تعليمية لتعلم اللغة العربية". هذا البحث هو دراسة نوعية ، وهذا النوع من البحث يستخدم البحث الوصفي. تم اختبار منتج الوسائط التعليمية هذا على الطلاب الذين يدرسون اللغة العربية في برنامج تطوير اللغة الخاصة في الجامعة الإسلامية الحكومية بمالنج. وأظهرت نتائج هذه الدراسة أن لعبة الاحتكار يمكن تعديلها وتطبيقها في تعلم اللغة خاصة في هذه الدراسة وهي تعلم التحدث باللغة العربية.

2. أطروحة من Nabila Nur Aprilliana من جامعة مالانج الإسلامية الحكومية بعنوان "تطوير أداة saithoro (احتكار عربي) لتعلم أنماط الجمل العربية في طلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة عالية الإسلامية الواحدة بسومبيريجو، بوجونيجورو". هذا البحث هو بحث نوعي وكمي، وهذا النوع من البحث يستخدم البحث التنموي. تم اختبار منتج الوسيلة التعليمية هذا على طلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة عالية الإسلامية الواحدة بسومبيريجو، بوجونيجورو. كانت نتائج اختبار صحة أدوات Saithoro من قبل خبراء وسيلة تعليمية 78.8 ٪ مع معلومات صحيحة. بيانات

اختبار التحقق من صحة خبراء المواد 75٪ مع بيان صالح إلى حد ما. تم إجراء اختبار ممارس ، واختبار مجموعة صغيرة واختبار مجموعة كبيرة في المدرسة عالية المحمدية الأول سومبيريجو ، بوجونيجورو. كانت نتائج اختبار الممارس العربي 80 بمعلومات صحيحة ، وكانت نتائج اختبار المجموعة الصغيرة 85.6٪ بمعلومات صحيحة ، وكان الاختبار الميداني 80.6٪ بمعلومات صالحة، لذلك قيل أن أداة Saithoro صالحة كوسيلة لتعلم الجملة لطلاب المدرسة عالية الإسلامية الواحدة بسومبيريجو، بوجونيجورو.

3. الدراسة التي قامت بها Syifa Khairunnisa والأخرون من جامعة جاكارتا الحكومية (TARBAWY: المجلة الإندونيسية للتربية الإسلامية - المجلد 5، العدد 1، 2018) بعنوان "تطوير وسائل الإعلام التعليمية لألعاب الاحتكار في موضوعات التربية الإسلامية"، هذا البحث هو بحث نوعي وكمي ، وهذا النوع من البحث يستخدم البحث والتطوير. تم تجربة منتج وسائط التعلم هذا على طلاب الفصل العاشر MIPA في المدرسة الثانوية الحكومية 12 وحصل على درجة متوسطة في اختبار الطالب الإجمالي بنسبة 82٪، مما يعني أنه تم تصنيف المنتج جيدًا. أظهرت نتائج هذه الدراسة أن وسائل الإعلام التعلم من الألعاب الاحتكارية على مواضيع PAI في مادة النضال التبشيري للنبي محمد في المدينة المنورة التي تم تطويرها في الفصل العاشر MIPA من المدرسة الثانوية الحكومية 12 جاكارتا كانت جديرة بالاستخدام.

4. الدراسة التي قام بها Arif Susanto والأخرون من جامعة ولاية سورابايا (BioEdu المجلد 1 / رقم 1 / أغسطس 2012) بعنوان "لعبة الاحتكار كوسيلة تعليمية لتعلم خلايا المواد الفرعية في المدارس الثانوية للفصل الحادي عشر IPA". هذا البحث هو البحث النوعي الوصفي. هذا النوع من الأبحاث هو بحث تطوري يستخدم نموذج تطوير نموذج 4D لمرحلة التطوير (Develope). الهدف من هذه الدراسة هو تعلم

الخلايا التي يتم تعبئتها في شكل ألعاب احتكارية بيولوجية وأجهزة تعليمية. تم تطبيق التجربة المحدودة على طلاب الفصل الأول من الصف الحادي عشر IPA بمدرسة الأزهر منغني الثانوية بجريسك في العام الدراسي 2011-2012. تكون نتائج هذه الدراسة في شكل وسائط ألعاب احتكارية تحصل على صلاحية نظرية من خلال جدوى تنسيقات الوسائط بنسبة 90%، والجوانب المرئية 94%، وجودة / وظائف الوسائط 92.86%، وتصور 88.33% لتصور الوسائط. من هذا الوصف ، يعد احتكار لعبة الوسائط أمرًا ممكنًا ويمكن تنفيذه لأنشطة التعليم والتعلم في بنية المواد ووظيفة الخلية.

5. الدراسة التي قام بها Muhammad Lukman Hakim والأخرون، من جامعة سيبيلاس ماريت سوراكارتا (مجلة الدراسات العربية، 2 (2)، 2017) بعنوان "استخدام وسائل الإعلام التعليمية للألعاب التفاعلية في تعلم المفردات العربية". هذا البحث هو البحث النوعي. تهدف هذه الدراسة إلى الحصول على معلومات حول احتياجات تعلم الوسائط في تعلم اللغة العربية. الطريقة المستخدمة هي الوصف الوصفي ومراجعة الأدبيات. نتائج هذه الدراسة هي في تعلم اللغة العربية في SMPIT AI-Huda Surakarta، والتي تتطلب وسائط تفاعلية لتعلم الألعاب حتى يكون التعلم ممتعًا ويمكن أن يسهل عملية التعلم.

6. الدراسة التي كتبها Zahrun Fajriah من جامعة ولاية جاكرتا (مجلة التعليم المبكر للعصر، المجلد 9، العدد 1، أبريل 2015) بعنوان "زيادة إتقان مفردات اللغة العربية (المفردات) من خلال استخدام وسائط بطاقات صور الكلمات" كانت مواضيع هذه الدراسة طلابًا من الفصل الأول في المدرسة الابتدائية الإسلامية نور الحكيم بلومبوك الغربي في عام 2015. وكانت الموضوعات البحثية 19 طالبًا. تقنية تحليل البيانات المستخدمة هي تحليل البيانات النوعية والكمية. يستخدم تحليل البيانات

النوعية لجمع البيانات من خلال الملاحظات الميدانية، وصحائف الملاحظات، وملاحظات المقابلة، وملاحظات الوثائق. تم استخدام التحليل الكمي للبيانات لتحديد النسبة المئوية للزيادة في إتقان المفردات العربية (المفردات) بعد العمل باستخدام وسائط بطاقات الصور المصورة. تشير نتائج هذه الدراسة إلى زيادة في إتقان مفردات اللغة العربية للطلاب باستخدام وسائط بطاقات الكلمات المصورة. في الدورة الأولى، تم الحصول على زيادة قدرها 52.17% وزيادة إلى 81.56% في الدورة الثانية. استنادًا إلى البيانات الكمية التي تعززها نتائج البيانات النوعية التي تفيد بأن استخدام وسائط بطاقة الكلمات المصورة يمكن أن يحسن من إتقان المفردات العربية (المفردات).

7. الدراسة التي قامت بها Fitriliza dkk من جامعة البروفيسور الدكتور همكا المحمدية في جاكرتا (مجلة UHAMKA، المجلد 8، العدد 2، نوفمبر، 2017) بعنوان "زيادة إتقان المفردات العربية من خلال أساليب المورفولوجية". تستخدم هذه الدراسة طريقة مختلطة (طريقة مزيج) تجمع بين الأساليب النوعية والكمية. الطرق النوعية مع تقنيات تحليل محتوى الدورة بينما تستخدم الكمية إحصائيات وصفية. بدأت مراحل الدراسة باختبار الطلاب الذين أصبحوا عينات، ثم قاموا بإجراء على شكل دورة، ثم أجروا اختبارًا بعد ذلك، ثم عملية استخلاص النتائج. كان جميع سكان هذه الدراسة من طلاب الكلية الإسلامية الذين كانوا يتلقون دورات اللغة العربية. العينة هي طلاب الفصل الثاني والفصل السادس. تتم معالجة البيانات بواسطة تقنية جدول توزيع التردد. أظهرت النتائج أن القدرة على إتقان مفردات اللغة العربية لطلاب FAI UHAMKA قد زادت بعد أن درس الطلاب اللغة العربية بطريقة الأمثلة المورفولوجية.

8. الدراسة التي قامت بها Naning Ma'rifatul Faiqoh و Nurul Huda من جامعة سنان كاليغاغا يوجياكارتا الإسلامية (مجلة المهارة لتعليم اللغة العربية، المجلد 4، العدد 2، ديسمبر 1440/2018 هـ) بعنوان "تجربة أساليب العمل الميداني في تحسين القدرة على حفظ المفردات العربية" تستخدم هذه الدراسة مقارنة كمية لنوع البحث التجريبي. أظهرت نتائج الدراسة ما يلي: (1) زادت نتائج التعلم للصف التجريبي بين متوسط درجات الاختبار القبلي وامتحان ما بين 30.76 إلى 55.45، وزادت نتائج تعلم الفصل الضابطي بين متوسط الدرجات البعدي واختبار ما هو 34.00 إلى 56.16. هذا يدل على أن متوسط قيمة اختبار البعدي للفصل التجريبي أعلى من متوسط قيمة اختبار البعدي للفصل التجريبي. (2) توجد فروق ذات دلالة إحصائية في المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في تعلم المفردات في الفصل الحادي عشر من MAN 1 Sleman. يعتمد هذا على نتائج تحليل البيانات من خلال اختبار T - اختبار مقترن مع أهمية $0,05 < 0,000$ ، وفقاً لإرشادات اتخاذ القرار ، تقرر وجود فروق ذات دلالة إحصائية في نتائج تعلم المفردات في فصول التجارب والتحكم.
9. الدراسة التي قامت بها Aulin Oktaria من جامعة الدولة الإسلامية سنان كاليغاغا يوجياكارتا (مجلة المهارة لتعليم اللغة العربية، المجلد 2، العدد 2، ديسمبر 1437/2016 هـ) بعنوان "انعكاسات Lectora على الإلهام كوسيلة تعليمية لزيادة الاهتمام بتعلم اللغة الطلاب العرب للصف الحادي عشر الديانة في جودان مان". تستخدم هذه الدراسة طريقة وصفية نوعية. هذا البحث عبارة عن بحث جماعي مع مواضيع بحثية، جميع طلاب الصف الحادي عشر ديانة جودان مان يوجياكارتا للعام الدراسي 2013/2012، وعدد الطلاب يصل إلى 15 شخصاً. أظهرت النتائج أن تعلم اللغة العربية مع Lectora Inspire يمكن أن يزيد من اهتمام طلاب الصف الحادي عشر

في المدرسة الإسلامية الحكومية Godean. هذا يدل على زيادة اهتمام الطلاب بالتعلم بعد انتهاء الحدث باستخدام وسائل Lectora Inspire.

10. الدراسة التي قام بها Anis Nuryati Suprpto، مدرس مهارات الطهي في المدرسة الثانوية العامة 11 بيوغياكارتا (المجلة العلمية للمعلم "COPE"، العدد 01 / XVII / مايو 2013) بعنوان "لعبة الاحتكار كوسيلة لزيادة اهتمام التعلم تقديم الطعام في المدرسة الثانوية". تم إجراء هذا البحث مباشرة في مدرسة ثانوية عامة 11 في بيوغياكارتا. استنادًا إلى أبحاث الألعاب الاحتكارية كوسيلة لتعلم مواد الخلايا الفرعية في طلاب العلوم التي أجراها Susanto، وآخرون. (2012) جانب جدوى 90٪، جانب مرئي 94٪، جانب وظيفة وسائل 92.86٪. استنادًا إلى هذا البحث، تعد وسائل الألعاب الاحتكارية مناسبة لاستخدامها كوسائل تعليمية.

11. الدراسة التي قام بها Purwanto وآخرون، من قسم تعليم الفيزياء في الجامعة التريبة بإندونيسيا "تنفيذ لعبة احتكار الفيزياء كوسيلة تعليمية في نوع التعلم التعاوني TGT لزيادة تحصيل التعلم ومعرفة ملف تعريف القدرة على التفكير النقدي لدى طلاب المرحلة المتوسطة". الطريقة المستخدمة في هذه الدراسة هي تصميم تجريبي ضعيف مع مجموعة واحدة تصميم بحث تصميم اختبار ما بعد الاختبار. كان عدد السكان في هذه الدراسة من طلبة المدارس الثانوية في الفصل الثامن في سوميدانغ ريجنسي. كانت العينة في هذه الدراسة واحدة من الصف الثامن الثانوي في كاب. سوميدانغ. أظهرت النتائج التي تم الحصول عليها أن الطلاب في المدرسة شهدوا زيادة في التحصيل التعليمي بعد تنفيذ لعبة احتكار الفيزياء في التعلم. شهد الطلاب زيادة في التحصيل التعليمي بنسبة 0.24 في فئة "منخفضة". كان الجانب المعرفي الذي زاد أعلى مستوى في كل اجتماع هو جانب فهم C2. للحصول على ملف تعريف القدرة على التفكير النقدي، يتم الحصول على النتائج لفئة "منخفضة"، قبل استخدام لعبة

الاحتكار الفيزياء 9.1٪ من الطلاب في هذه الفئة ؛ وبعد استخدام لعبة الفيزياء الاحتكار 24.2٪ من الطلاب في هذه الفئة. بالنسبة للفئة "متوسطة"، قبل استخدام لعبة الاحتكار كان 69.7٪ من الطلاب في هذه الفئة؛ وبعد استخدام لعبة الفيزياء الاحتكار 63.6 ٪ من الطلاب في هذه الفئة. بالنسبة للفئة "عالية"، قبل استخدام لعبة الفيزياء الاحتكار، كان 21.2٪ من الطلاب في هذه الفئة؛ وبعد استخدام لعبة الفيزياء الاحتكار 12.1٪ من الطلاب في هذه الفئة.

من الأبحاث السابقة ، قام الباحثون التاليون بتصنيف أوجه التشابه والاختلاف في البحث في محاولة لتحسين إتقان المفردات مع الأبحاث التي أجراها الباحثون في شكل جداول:

الجدول 1: المرادف والاختلاف بين البحث والدراسات السابقة

| الرقم | الاسم وعنوان البحث والناشر والمجلد | نتيجة البحث | المرادف | الاختلاف |
|-------|---|---|--|---|
| 1 | Silfiyah Rohmawati, "تطبيق تعديلات لعبة الاحتكار المعدلة كوسيلة تعليمية لتعلم اللغة | نتائج هذه الدراسة هي أن لعبة الاحتكار يمكن تعديلها وتطبيقها في تعلم اللغة، وخاصة في هذه الدراسة، وهي تعلم | هذه الدراسة على حد سواء يستخدم وسيلة تعليمية | قام الباحث السابق بفحص المواد مهارة الكلام في اللغة العربية بينما قام |

| | | | | |
|---|---|---|--|---|
| | العربية" (المعيار : المجلد 2، عدد 2 أكتوبر 2019) | التحدث باللغة العربية. | لعبة الاحتكار | الباحث بفحص المواد العربية لمواد المفردات |
| 2 | Nabila Nur Aprilliana "تطوير أداة saithoro (احتكار عربي) لتعلم أنماط الجميل العربية في طلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة عالية الإسلامية الواحدة بسومبيريجو، بوجونيجورو (أطروحة) | نتائج هذه الدراسة هي أن أداة Saithoro صالحة كوسيلة لتعلم الجملة لطلاب المدرسة عالية الإسلامية الواحدة بسومبيريجو، بوجونيجورو. | هذه الدراسة على حد سواء يستخدم وسيلة تعليمية لعبة الاحتكار | قام الباحث السابق بفحص المواد نمط جملة اللغة العربية بينما قام الباحث بفحص المواد العربية لمواد المفردات |
| 3 | Syifa Khairunnisa والأخرون، "تأثير استخدام البطاقات الإعلامية على استيعاب مفردات اللغة العربية في الفصل السابع | نتائج هذه الدراسة هي أن وسيلة البطاقات حول مواضيع PAI في النضال المادي لمهمة النبي محمد في المدينة التي تم تطويرها في الفئة 2 MIPA X من SMAN 12 Jakarta | تستخدم هذه الدراسة كلاً من الوسيلة التعليمية | - استخدم الباحثون السابقون وسيلة البطاقات في أبحاثهم بينما استخدم |

| | | | | |
|---|---|--|--|----------|
| <p>الباحث وسيلة تعلم لعبة الاحتكار - سبق للباحثين دراسة موضوعات PAI للنضال المادي لمهمة النبي في المدينة المنورة، بينما درس الباحث موضوعات اللغة العربية لمواد المفردات</p> | | <p>تستحق الاستخدام.</p> | <p>طلاب MTsN مدينة سليمان" (TARBAWY): المجلة الإندونيسية للتربية الإسلامية - المجلد 5، العدد 1، (2018)</p> | |
| <p>قام الباحثون السابقون بفحص المواد العلمية لتركيبة المواد ووظائف الخلية بينما قام الباحث بفحص المواد العربية لمواد</p> | <p>هذه الدراسة على حد سواء يستخدم وسيلة تعليمية لعبة احتكار</p> | <p>نتائج هذه الدراسة هي أن وسيلة ألعاب الاحتكار قابلة للتنفيذ ويمكن تنفيذها لأنشطة التعليم والتعلم في بنية المواد ووظيفة الخلية في SMA XI IPA.</p> | <p>Arif Susanto والأخرون "لعبة الاحتكار كوسيلة تعليمية لتعلم الوسيلة الفرعية للخلايا في الفصل الحادي عشر IPA" (BioEdu المجلد 1 /</p> | <p>4</p> |

| المفردات | | | No.1 / August (2012) | |
|--|--|--|--|---|
| استخدم الباحثون السابقون وسيلة تعلم اللعبة التفاعلية في أبحاثهم بينما استخدم الباحث وسيلة تعلم لعبة الاحتكار | تبحث هذه الدراسة في استيعاب المفردات العربية | نتائج هذه الدراسة هي أنه في تعلم اللغة العربية في SMPIT Al-Huda Surakarta، فإنه بحاجة إلى وسيلة تعليمية الألعاب التفاعلية حتى يكون التعلم ممتعًا ويمكنه تسهيل عملية التعلم | Muhammad Lukman Hakim والآخرون، "استخدام وسيلة التعليمية للألعاب التفاعلية في تعلم المفردات العربية". (مجلة الدراسات العربية، 2 (2)، (2017 | 5 |
| استخدم الباحثون السابقون وسيلة تعلم بطاقات الصور المصورة في أبحاثهم بينما استخدم الباحث وسيلة تعلم لعبة الاحتكار. | تبحث هذه الدراسة في استيعاب المفردات العربية | تستند نتائج هذه الدراسة إلى بيانات كمية معززة بنتائج البيانات النوعية التي يمكن أن يؤدي استخدام وسيلة بطاقة الكلمات المصورة إلى تحسين إتقانها للمفردات العربية (المفردات). | Zahratun Fajriah، "زيادة استيعاب المفردات العربية (المفردات) من خلال استخدام وسيلة تعليمية صورة بطاقة كلمة" (مجلات التعليم قبل الأعمار، المجلد 9، العدد 1، أبريل (2015 | 6 |

| | | | | |
|---|--|---|--|---|
| | | | | 7 |
| استخدم الباحثون السابقون طريقة المثال المورفولوجي في أبحاثهم بينما استخدم الباحث وسيلة تعلم لعبة الاحتكار | تبحث هذه الدراسة في استيعاب المفردات العربية | أظهرت النتائج أن القدرة على إتقان مفردات اللغة العربية لطلاب FAI UHAMKA قد زادت بعد أن درس الطلاب اللغة العربية بطريقة المورفولوجية | Fitriliza والأخرون "زيادة استيعاب المفردات العربية من خلال أساليب المورفولوجية (جريدة UHAMKA، المجلد 8، العدد 2، نوفمبر، 2017) | |
| استخدم الباحثون السابقون طريقة الرحلة الميدانية في أبحاثهم بينما استخدم الباحث وسيلة تعلم لعبة | تبحث هذه الدراسة في استيعاب المفردات العربية | أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية في نتائج تعلم المفردات في فصول التجارب والتحكم | Naning Ma'rifatul Nurul و Faiqoh Huda "تجريبية أساليب العمل الميداني في تحسين القدرة على حفظ المفردات العربية". (مجلة المهارة لتعليم اللغة | 8 |

| | | | | |
|--|---|--|---|---|
| الاحتكار | | | العربية، المجلد 4، العدد 2، ديسمبر 1440/2018 هـ) | |
| <p>استخدم - الباحثون السابقون loctora Inspire وسائط التعلم في أبحاثهم بينما استخدم الباحث وسائلة تعلم لعبة الاحتكار.</p> <p>- درس الباحثون السابقون الاهتمام بتعلم اللغة العربية بينما درس الباحث المواد العربية في مادة</p> | <p>تستخدم هذه الدراسة كلاً من الوسيلة التعليمية</p> | <p>أظهرت النتائج أن تعلم اللغة العربية مع Lectora Inspire يمكن أن يزيد من اهتمام طلاب الفصل الحادي عشر في المدرسة الإسلامية الحكومية Godean.</p> | <p>Auline Oktaria، "آثار Lectora Inspire كوسيلة تعليمية في زيادة الاهتمام بتعلم اللغة العربية طلاب الفصل الحادي عشر الديانة في Godean MAN (مجلة المهارة لتعليم اللغة العربية، المجلد 2، العدد 2، ديسمبر 1437/2016 هـ)</p> | 9 |

| | | | | |
|--|--|---|---|----|
| المفردات | | | | |
| قام الباحث السابق بفحص المواد زيادة اهتمام التعلم تقديم الطعام بينما قام الباحث بفحص المواد العربية لمواد المفردات | هذه الدراسة على حد سواء يستخدم وسيلة تعليمية لعبة الاحتكار | تم إجراء هذا البحث مباشرة في مدرسة ثانوية عامة 11 في يوجياكارتا. استنادًا إلى أبحاث الألعاب الاحتكارية كوسيلة لتعلم مواد الخلايا الفرعية في طلاب العلوم التي أجراها Susanto، وآخرون. (2012) جانب جدوى 90٪، جانب مرئي 94٪، جانب وظيفة وسائط 92.86٪. استنادًا إلى هذا البحث، تعد وسائط الألعاب الاحتكارية مناسبة لاستخدامها كوسائل تعليمية. | Anis Nuryati Suprpto "لعبة الاحتكار كوسيلة لزيادة اهتمام التعلم تقديم الطعام في المدرسة الثانوية". (المجلة العلمية للمعلم "COPE"، العدد 01 / XVII / مايو 2013) | 10 |
| قام الباحث | هذه الدراسة | أظهرت النتائج التي تم | Purwanto والآخرون، "تنفيذ | 11 |

| | | | |
|---------------|---------------|----------------------|----------------------|
| السابق بفحص | على حد | الحصول عليها أن | لعبة احتكار الفيزياء |
| المواد لزيادة | سواء | الطلاب في المدرسة | كوسيلة تعليمية في |
| تحصيل التعلم | يستخدم | شهدوا زيادة في | نوع التعلم التعاوني |
| ومعرفة ملف | وسيلة تعليمية | التحصيل التعليمي بعد | Tgt لزيادة تحصيل |
| تعريف القدرة | لعبة | تنفيذ لعبة احتكار | التعلم ومعرفة ملف |
| على التفكير | الاحتكار | الفيزياء في التعلم. | تعريف القدرة على |
| النقدي بينما | | | التفكير النقدي |
| قام الباحث | | | لدى طلاب المرحلة |
| بفحص المواد | | | المتوسطة " (مجلة |
| العربية لمواد | | | تدريس الرياضيات |
| المفردات | | | والعلوم الطبيعية، |
| | | | المجلد 17، العدد |
| | | | 1 ، أبريل 2012) |

استنادا إلى الجدول السابق، تنص هذه الدراسة على دعم العديد من الدراسات السابقة التي تناقش استخدام الوسيلة التعليمية لتحسين التحصيل الدراسي. ولكن يتم استخدام الوسيلة التعليمية المختلفة فقط لتحسين نتائج التعلم والاختلاف في الموضوعات التي

تتم

دراساتها.

الباب الثاني

الإطار النظري

أ. الوسيلة التعليمية

1. تعريف الوسيلة التعليمية

يعد تعلم الوسيلة بشكل عام أداة في عملية التعليم والتعلم. كلمة الوسيلة تأتي من الكلمة اللاتينية التي هي صيغة الجمع للكلمة المتوسطة. *Medius* تعني حرفيًا الوسط أو الوسيط أو المقدمة (Arsyad, 2011:3). في أنشطة التعلم التمهيدي، تكون الرسالة هي المعلم والمستلم للرسالة من الطلاب. وفقًا لـ Hamalik (في: Hamid 2008: 168) فإن الوسيلة التعليمية هي كل شيء يمكن استخدامه لتوجيه الرسائل (المواد التعليمية)، وذلك لتحفيز انتباه الطلاب واهتمامهم وأفكارهم ومشاعرهم في أنشطة التعلم لتحقيق أهداف التعلم.

2. أهداف الوسيلة التعليمية

الهدف الرئيسي من استخدام الوسيلة التعليمية هو أنه يمكن بسهولة استيعاب رسالة أو محتوى التعلم الذي يقدمه المعلم من قبل الطلاب كمتلقين للرسالة. يعد استخدام الوسيلة التعليمية ضروريًا للغاية فيما يتعلق بتحسين جودة التعليم. وفقًا لـ Achsin (1986: 17-18) ينص على أن الهدف من استخدام الوسيلة التعليمية هو:

- أ) من أجل أن تكون عملية التعليم والتعلم المستمرة فعالة وفعالة.
- ب) لتسهيل قيام المعلمين / المعلمين بتسليم المعلومات المادية للطلاب.
- ج) لتسهيل على الطلاب استيعاب أو قبول وفهم المواد التي قدمها المعلم.

(د) لتكون قادرة على تشجيع رغبة الطلاب في معرفة المزيد وبعمق حول المواد أو الرسالة التي نقلها المعلم.

(هـ) لتجنب سوء الفهم أو سوء الفهم بين الطلاب مع بعضهم البعض حول المواد أو الرسالة التي نقلها المعلم.

في التوضيح السابق فإن طبيعة أنشطة التعليم والتعلم هي عملية التواصل. يجب إنشاء أو تحقيق عملية الاتصال من خلال أنشطة التوصيل وتبادل الرسائل أو المعلومات الذي يستخدمها كل معلم وطالب. من أجل عدم ارتكاب أخطاء في عملية الاتصال، من الضروري استخدام الاقتراحات التي تساعد عملية الاتصال التي تسمى الوسيلة التعليمية لتكون وسيلة فعالة لدعم أنشطة التعلم. في هذه الحالة يميل الطلاب إلى أن يكونوا أكثر اهتمامًا ويستوعبون بسهولة المعلومات التي تنقلها الوسيلة التعليمية. وسيلة تعلم اللغة أو جميع الأدوات التي يستخدمها المعلم لتحقيق الأهداف المقصودة.

3. فوائد الوسيلة التعليمية

وفقًا لـ Midun (في 41: 2012: Asyhar) يجادل بأن استخدام الوسيلة التعليمية في عمليات التعليم والتعلم المختلفة يمكن أن يوسع الآفاق والخبرات المتنوعة ويمكن أن يولد الرغبات والاهتمامات، ويولد الدافع وتحفيز أنشطة التعلم، ويمكنه حتى حل مشاكل التعليم أو التدريس إما في نطاق الجزئي والكلي.

تتمثل فوائد الوسيلة التعليمية عامة في عملية التعلم في تسهيل التفاعل بين المعلمين والطلاب بحيث يصبح التعلم أكثر فاعلية وكفاءة. لكن بشكل أكثر تحديدًا هناك بعض مزايا الوسيلة المفصلة. على سبيل المثال، حدّد Kemp و Dayton (في Arsyad 2002: 21) العديد من فوائد الوسيلة في التعلم، وهي:

- (1) يصبح تقديم الدروس أكثر معيارية.
 - (2) التعلم يمكن أن يكون أكثر إثارة للاهتمام.
 - (3) يصبح التعلم أكثر تفاعلية مع تطبيق نظريات التعلم والمبادئ النفسية المقبولة من حيث مشاركة الطلاب، وردود الفعل والمعرفة
 - (4) يمكن تقصير طول الوقت اللازم للتعلم لأن أكثر الوسيلة تحتاج فقط إلى وقت قصير لتوصيل عدد كبير من رسائل الدروس وربما يمكن للطلاب استيعابها.
 - (5) يمكن تحسين جودة مخرجات التعلم إذا كان دمج الكلمات والصور كوسيلة تعليمية يمكن أن ينقل عناصر المعرفة بطريقة منظمة ومحددة وواضحة.
 - (6) يمكن إعطاء التعلم متى وأين يكون ذلك مطلوبًا أو محتاجا خاصة إذا كانت الوسيلة التعليمية مصممة للاستخدام الفردي.
 - (7) يمكن تحسين مواقف الطلاب الإيجابية تجاه ما يتعلمونه وعملية التعلم.
 - (8) يمكن أن يتغير دور المعلم إلى اتجاه أكثر إيجابية: يمكن تقليل عبء المعلم في التوضيح المتكرر لمحتويات الدرس وحتى القضاء عليه حتى يتمكن من التركيز على الجوانب الهامة الأخرى لعملية التدريس والتعلم.
- من بعض الآراء السابقة يكون للمعلم أسلوب مختلف في تقديم المواد التعليمية، وسيكون من المفيد استخدام الوسيلة التعليمية لأنها ستخلق أجواء تعليمية تفاعلية، كما يمكنها توليد التواصل وتحفيز الطلاب على التعلم وفي النهاية تصبح نتائج تعلم الطالب أفضل. ومع ذلك، عند اختيار الوسيلة التعليمية، يجب على المعلم الانتباه إلى تكييفها مع المواد التعليمية ليتم تسليمها وتكييفها مع الاحتياجات والظروف.

4. أنواع الوسيلة التعليمية

يعد تعلم الوسيلة مكوناً تعليمياً يتضمن الرسائل والأشخاص والمعدات. وفقاً ل Hamid والآخرين (2008: 174)، فإن الوسيلة التعليمية مقسمة على أساس الحواس المعنية، وهي:

أ. الوسيلة البصرية؛

الوسيلة البصرية هي الوسيلة التي تنطوي فقط على الإحساس بالبصر. يمكن أن تكون الوسيلة البصرية وسائل تعليمية ، وهي: الأشياء الطبيعية والبطاقات والأشخاص والأحداث. في سياق تعلم اللغة العربية تعد الأشياء والصور الاصطناعية وسيلة فعالة للغاية لاستخدامها، خاصة في إدخال المفردات وأنماط الجملة.

ب. الوسيلة السمعية؛

الوسيلة السمعية هي الوسيلة التي تنطوي فقط على حس السمع وتكون قادرة فقط على معالجة قدرات الصوت. تشمل الأدوات المستخدمة في الوسيلة السمعية مسجلات الشريط ومختبرات اللغة. استخدام مسجل الشريط يعمل كمشغل تسجيل أو أغاني عربية. في حين أن استخدام مختبرات اللغة يمكن أن يساعد في تعلم اللغة العربية لأن هناك أدوات لتعلم اللغة.

ج. وسيلة السمعية والبصرية

أكمل وسيلة تعلم اللغة هي السمعية والبصرية، وهي وسيلة تنطوي على حواس المستمع والبصر في نفس الوقت في العملية. أنواع الوسيلة المضمنة في وسيلة السمعية والبصرية هي التلفزيون و VCD و DVD وأجهزة الكمبيوتر.

بناءً على الشرح السابق اختار الباحث الوسيلة البصرية لأن هذه الوسيلة هي الوسيلة بالبصر. الوسيلة من وسائل البصرية هي لعبة اللغة. لذلك يهتم الباحث بإجراء البحث باستخدام الوسيلة التعليمية للعبة.

ب. اللعبة

1. تعريف اللعبة

أُتي لعبة الكلمة من لعبة الكلمات، مما يعني القيام بإرضاء أو القيام بشيء لإرضاء أداة السرور أم لا (Tim penyusun kamus Bahasa Indonesia, 2008:897). بينما وفقاً لـ Mujib و Rahmawati (2011: 26)، تعتبر الألعاب حالات أو شروطاً معينة عندما يبحث شخص ما عن المتعة أو الرضا من خلال نشاط أو نشاط ألعاب.

بينما وفقاً لـ Semiawan (2007: 19-20) يمكن إجراء العديد من الألعاب عن قصد (عن قصد) بقصد تحسين الأطفال لبعض القدرات بناءً على تجربة التعلم. من خلال أنشطة اللعب، تتحقق الوظائف المختلفة. اللعب نشاط يختاره الطفل، لأنه ممتع لا لأنه سيحصل على هدية أو مدح. اللعب له قيم وخصائص مهمة في تقدم تطور حياة الطفل اليومية.

2. الأهداف والفوائد من اللعبة

بحسب Soeparno (1980: 58) يمكن ممارسة المهارات في مجال اللغة باستخدام الألعاب اللغوية المختلفة. الألعاب اللغوية لها غرض مزدوج، وهو (1) لاكتساب الإثارة، (2) لممارسة بعض المهارات في مجال اللغة. إذا كانت هناك أنواع من الألعاب التي تسبب الإثارة ولكن لم يتم تدريب أي مهارات لغوية، فلا يتم تصنيف اللعبة على أنها لعبة لغوية. على العكس، على الرغم من وجود مهارات لغوية يتم

تدريبها ولكنها لا تسبب الإثارة ، يمكن أيضاً تسمية النشاط باللعب. يجب أن يكون نوع الألعاب اللغوية المختارة والمقدمة وفقاً للمهارات المدربة.

لذلك يجب أن تكون كل لعبة لغة منفذة قادرة على دعم تحقيق الأهداف التعليمية. ليس بشكل مباشر ، يمكن للألعاب اللغوية أن تعزز الشعور بالتضامن والروح الرياضية والإبداع والثقة بالنفس.

حسب Suyatno (2005: 14) فإن ألعاب التعلم، إذا ما استخدمت بحكمة،

فوائدها:

- (1) تخلص من "الجدية" التي تمنع.
- (2) تخفيف التوتر في بيئة تعليمية.
- (3) دعوة الناس للمشاركة الكاملة.
- (4) تحسين عملية التعلم.
- (5) بناء الإبداع الذاتي.
- (6) الوصول إلى الهدف مع نفاذ الصبر.
- (7) تحقيق معنى التعلم من خلال الخبرة.
- (8) التركيز على الطلاب كمواضيع للتعلم.

3. أشكال الألعاب

تتألف أنشطة اللعب وفقاً لنوعها من اللعب النشط واللعب السلبي تتألف أنشطة اللعب وفقاً لنوعها من اللعب النشط واللعب السلبي (Tedjasaputra, 2001:50). بشكل عام يتم اللعب النشط في الغالب في مرحلة الطفولة المبكرة بينما تهيمن أنشطة اللعب السلبي في مرحلة الطفولة المتأخرة ، التي

تقارب سن المراهقة، بسبب التغيرات الجسدية والعواطف والاهتمامات والاهتمامات.

الألعاب النشطة، وهي أنواع من الألعاب تتضمن الكثير من أنشطة الجسم أو حركات الجسم، بما في ذلك الألعاب (1) المجانية والعفوية، ويتم هذا النشاط في كل مكان. لا توجد قواعد طالما أنه يجب أن يفعل ذلك. (2) الألعاب البناءة هي ألعاب تستخدم كائنات مختلفة موجودة لإنشاء عمل معين، والغرض منه هو تحسين إبداع الأطفال وتدريب المهارات الحركية الدقيقة والتركيز على الممارسة والمثابرة والتحمل. (3) ألعاب / أدوار خيالية، وهي الألعاب إعطاء سمات معينة للأشياء والمواقف والأطفال الذين يلعبون الشخصيات التي يختارها. (4) اجمع الأشياء. سوف يجمع الطفل الأشياء التي أعجب بها وجذب إليها. (5) استكشف. (6) الألعاب والرياضة. الألعاب والرياضة هي الأنشطة التي تتميز بالقواعد والمتطلبات المتفق عليها بشكل مشترك والتي تحدد من الخارج للقيام بأنشطة في أعمال هادفة. (7) الموسيقى، وأنشطة العزف على الموسيقى مثل الغناء أو العزف على بعض الآلات الموسيقية أو أداء حركات الرقص الموسيقى. (8) أحلام اليقظة، يمكن أن تكون أحلام اليقظة إنجابية، بمعنى أن نتذكر الأحداث التي تمت تجربتها بالفعل ولكن يمكن أن تكون مثمرة أيضاً حيث يكون إبداع الأطفال أكثر مشاركة لتضمين عناصر جديدة في خياله.

في حين أن اللعبة السلبية للطفل لا تقبل سوى الانطباعات التي تجعل روحه نشطة بدلاً من الجسدية من خلال الاستماع وفهم ما يُرى أو يُسمع. تسود اللعب السلبي في نهاية الطفولة، أي قبل سن المراهقة (63: 2001, Tedjasaputra). المدرجة في هذه الفئة من الألعاب هي (1) القراءة، من رعاية اهتمامات الأطفال يمكن

رعايتها ويمكنهم اكتساب معرفة جديدة، كما سيكتسب الأطفال فهمًا جديدًا. (2) رؤية كاريكاتير ، كاريكاتير قصص مصورة الكرتون حيث عناصر الصورة هي أكثر أهمية من القصة. (3) مشاهدة الأفلام ، مع التقدم التكنولوجي، يمكن للأطفال الاستمتاع بالأفلام ليس فقط في المسارح ولكن في المنزل أيضًا. يمكن اعتبار التلفزيون بديلاً عن "مقدمي الرعاية للأطفال" لأن الأطفال يتم امتصاصهم في حياتهم الخاصة دون الحاجة إلى الإشراف من قبل الوالدين. (4) الاستماع إلى الراديو، والاستماع إلى الراديو هو أقل تفضيلاً من قبل الأطفال الصغار، ولكن محبوب جداً من قبل الأطفال الأكبر سناً / المراهقين في وقت مبكر. (5) الاستماع إلى الموسيقى، يمكن سماع الموسيقى من خلال الراديو والتلفزيون والأشرطة. مع تقدم العمر، أصبح الأطفال أكثر اعتزازاً بالاستماع إلى الموسيقى وسيصلون إلى ذروتهم في سن المراهقة.

بناءً على الشرح الوارد أعلاه، اختار الباحثون الألعاب البناءة، لأن هذه اللعبة هي لعبة تستخدم كائنات مختلفة موجودة لإنشاء عمل معين ، والهدف من ذلك هو زيادة إبداع الأطفال وتدريب المهارات الحركية الدقيقة والتركيز التدريبي والمثابرة والتحمل. تتضمن هذه اللعبة أنواعاً نشطة من الألعاب. إحدى الألعاب البناءة التي يريد الباحث فحصها هي لعبة احتكارية.

ج. الوسيلة التعليمية اللعبة Monopoli (احتكار)

1. تعريف لعبة الاحتكار

تعد لعبة الاحتكار واحدة من أشهر ألعاب الطاولة في العالم. الهدف من اللعبة هو إتقان أو جمع ثروة كل القطع على اللوحة من خلال شراء وتأجير وتبادل الممتلكات في نظام اقتصادي مبسط Agus (2011:144).

ألعاب الاحتكار هي نوع واحد من ألعاب الرشاقة في الإستراتيجية. في اللعب، يجب أن يكون الشخص ذكيًا في إدارة التكتيكات ، وإدارة الشؤون المالية والقدرة على تطوير الخيال للتفكير في كيفية الفوز باللعبة. هذه اللعبة تستخدم لوحة لعبة النرد، البيدق، المال الاصطناعي والحكم المصغر للمجمع.

وفقًا لتعليمات اللعبة يمكن لعب هذه اللعبة من قبل شخصين على الأقل وتلعبها بحد أقصى سبعة أشخاص ، ولكن بشكل متناسب يتم لعب اللعبة من قبل أربعة أشخاص وفقًا لزواية الحقل في هذه اللوحة.

هذه اللعبة مناسبة أيضًا كتطوير بديل لوسائل الإعلام مع الأخذ في الاعتبار أن الخصائص النفسية لمستخدمي الوسائط المستهدفة هم طلاب في الصف الخامس لا يزالون في مرحلة البلوغ التنموي. بحيث يصبح الأمر أسهل عند حزم هذا الموضوع من خلال احتكار لعبة الوسائط. في التعبئة والتغليف ووسائل الإعلام لعبة الاحتكار لتعلم اللغة العربية أنها سوف تحتوي على المفردات التي تشير إلى إتقان المفردات العربية. استمر في استخدام الزهر والبيدق ، إنه مجرد مجمع مصغر للحكم في مجمع سكاني سيتم استبداله بمفردات اللغة العربية في اللعبة. تهدف هذه الوسيلة إلى تسهيل حفظ الطلاب للمفردات العربية وإتقانها.

2. فوائد لعبة الاحتكار

تتمثل فائدة هذه اللعبة في صقل قدرة الدماغ الأيسر للطفل / الطالب، وليس فقط تعليم كيفية حساب النرد والخطوات ، ولكن أيضًا حساب عدد من الحسابات الاقتصادية والتحليلات وفقًا للمربع الذي تم الحصول عليه (Agus, 2011:145). يمكن ملاحظة ذلك لأنه عند لعب الاحتكار ، لا يُعطى درسًا فقط حول كيفية حساب النرد وكيفية خطوة عندما تعرف عدد النرد عند إلقاءه ، ولكن

أيضًا يحسب مقدار الحسابات والتحليلات الاقتصادية وفقًا للمربعات التي تم الحصول عليها.

3. لعبة الاحتكار كوسيلة لتعلم مفردات اللغة العربية

في ألعاب الاحتكار، هذا بالتأكيد لا يختلف كثيرًا عن لعبة الاحتكارات بشكل أساسي، إنها مجرد لعبة مصممة خصيصًا لتعلم المفردات العربية وبالتالي تكون اللعبة أكثر بساطة. سيتم شرح التفسير الأكثر اكتمالًا كما يلي:

(أ) قواعد اللاعب هي كما يلي:

(1) لعب اللعبة اثنان حتى أربعة الطلاب

(2) تحديد الطلاب الذين يلعبون أولاً عن طريق اليانصيب.

(ب) أدوات اللعبة

في هذه اللعبة، لا تكون معدات اللعبة كاملة مثل لعبة الاحتكار المعتادة. لأن هذه اللعبة يتم تعديلها خصيصًا لتعلم المفردات العربية. وبالتالي، فإن المعدات المستخدمة في هذه اللعبة مبسطة لتكون لعبة لوحية تحتوي على قطع مختلفة من مختلف البلدان و المفردات باللغة العربية والعديد من البيادق واثنين من الزهر وألعاب النقود وبطاقات ملكية الدولة.

(ج) خطوات اللعبة:

(1) يقوم اللاعب أولاً بالاهتزاز والرد على الزهر ثم يضع بيده على لوحة اللعبة بعدد مطابق للرقم الذي يظهر على الزهر، ثم يستمر مع اللاعب الثاني وما إلى ذلك.

(2) بعد نقل البيدق، سيتوقف البيدق بين قطعتين، هما المؤامرة التي توجد بها مفردات، أو مؤامرة يوجد بها بلد.

(د) إرشاد اللعبة

- (1) إذا توقف البيدق على قطعة أرض بها مفردات ، فيجب على اللاعب حفظها، إذا تم حفظها، سيحصل اللاعب على أموال بقيمة 2000.
- (2) إذا توقف البيدق في قطعة أرض بها بلد، فيمكن للاعب شراء البلد، أو تخطيها إذا كنت لا ترغب في الحصول عليها.
- (3) يختلف سعر امتلاك دولة حسب حجم ونوعية الدولة
- (4) إذا توقف البيدق في بلد مملوك بالفعل من قبل لاعب آخر ، يجب على اللاعب دفع توقف لمالك ذلك البلد. التكاليف الواجب دفعها هي نصف سعر الدولة.
- (5) اللاعب الذي ينفد أمواله أولاً فهو مغتوب، ويكون أكبر من المال فهو الفائز.

من الشرح السابق، من الواضح جدًا أن الباحثين ركزوا هذه اللعبة على إتقان المفردات العربية. لأنه في إتقان المفردات العربية، لا يتعين على الطلاب حفظها مباشرة بدون عملية. لذلك أراد الباحث أن يبحث عن البحث باستخدام الوسيلة التعليمية للعبة *Monopoli* (احتكار) على استيعاب مفردات اللغة العربية بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية 3 للطلاب في الفصل الخامس مدينة بالنكارايا.

د. المفردات

1. تعريف المفردات

حسب القاموس الإندونيسي، فإن المفردات هي المفردات (Depdiknas,2008: 787). المفردات هي كل الكلمات الموجودة في اللغة، وثروة من

الكلمات التي يملكها متحدث أو كاتب، والكلمات المستخدمة في مجال العلوم، وقائمة من الكلمات مرتبة مثل القاموس مصحوبة بتفسير موجز وعملي.

المفردات باللغة العربية أو ما يسمى المفردات، هي عبارة عن مجموعة من الكلمات أو كنوز الكلمات المعروفة من قبل شخص ما أو غيرهم من الإثنيين الذين يشكلون جزءًا من لغة معينة. في اللغة الإنجليزية والمفردات يسمى المفردات. يمكن أيضًا تفسير المفردات على أنها مجموعة من الكلمات التي يفهمها الشخص وإمكانية استخدامها للترجمة جملة جديدة. المفردات هي واحدة من العناصر الثلاثة للغة التي يجب إتقانها، وتستخدم هذه المفردات في اللغة المكتوبة واللغة الشفوية، وهي واحدة من الأدوات لتطوير قدرة الفرد على التحدث بالعربية (Mustafa, 2011: 61).

2. تعلم المفردات

المفردات هي أحد عناصر اللغة التي يجب أن يتقنها متعلمو اللغة الأجنبية لاكتساب مهارات التواصل مع اللغة. لكن اكتساب المهارات اللغوية لا يكفي فقط لحفظ المفردات. يقول Xavier: "لا يمكن لمتعلمي اللغة التعرف على اللغة من خلال القواميس" (Ahmad, 2012:126).

إن الجهد لإثراء هذه المفردات ليس فقط من خلال تعلم اللغة ، ولكن أيضًا من خلال دروس أخرى. يجب أيضًا التأكيد على التمرينات النشطة والمستمرة. لا يعد تعلم اللغة إعدادًا لأكبر قدر ممكن من المواد ، ولكن الهدف الأساسي منه هو توفير التدريب للطلاب حول كيفية استخدام اللغة التي تم تدريسها بشكل فعال، شفهيًا وكتابيًا (Purwo, 1993:131).

وفقاً لطبيعة تعلم اللغة، لا يتم تعليم تعلم المفردات الجمل المستقلة أو المستقلة، ولكنه يشارك في سياق الخطاب والتعامل مع الموضوعات وأيضاً المتعلقة بمجالات معينة. تعلم المفردات قادر على إتقان المفردات وترجمته ويكون قادراً على استخدامه في العدد الصحيح (جملة). المعنى ليس مجرد حفظ المفردات دون معرفة كيفية استخدامها في التواصل الحقيقي. لذلك في الممارسة العملية بعد فهم الطلاب للمفردات، يتم تعليمهم كيفية استخدامها في كل من شكل الكلام والكتابة.

لمعرفة إتقان المفردات، يحتاج الطلاب إلى إجراء اختبار. يمكن تصنيف الاختبارات في تعلم المفردات في اختبارات الفهم واستخدام الاختبارات (Ainin, 2006: 132). يتم التركيز على فهم الاختبارات بشكل أكبر على قياس قدرة الطلاب على فهم معنى المفردات، بينما يركز اختبار الاستخدام بشكل أكبر على قدرة الطلاب على استخدام المفردات في الجملة. خاصة بالنسبة لاختبارات فهم المفردات ومؤشرات الكفاءة يمكن أن تكون المقاسة في شكل معاني المفردات ومكافئات الكلمات ومتضادات الكلمة ومرادفات الكلمات وتعريفات الكلمات ومجموعات الكلمات. تعتمد جودة المهارات اللغوية للشخص بشكل واضح على جودة وكمية المفردات التي يمتلكها، وكلما زاد عدد المفردات غنى لديه، زاد احتمال تحدث الشخص بمهارة.

الباب الثالث

منهج البحث

أ. مدخل البحث ونوعه

المدخل المستخدم في هذا البحث هو المنهج الكمي، المنهج الكمي بحث أُجْرِيتْ باستخدام مدخل استقرائي واستنتاجي الذي يبدأ البحث من إطار نظري أو أفكار الخبراء أو فهم الباحث استنادًا إلى خبرتهم ثم تُطَوَّر إلى المشكلات وإصلاحاتها الذي مقدّم لحصول تحسين بشكل البيانات التجريبية في المجال (Tanzeh, 2009:81)

أما نوع البحث هو البحث التجريبي يستخدم للبحث عن تأثير علاج معيّن على الآخر في الحال المنظّم. وفقًا لـ Sukardi (2011: 179) البحث التجريبي لديه مبدأ بناء العلاقات التي تحتوي على السبب والأثر. كان الهدف من البحث التجريبي لبحث عن وجود أو عدم وجود علاقة والجودة بين العلاج وقصد السلوك، وأيضًا للتنبؤ أثر العلاج على المتغيرات.

ب. تصميم البحث

تُصمَّم هذا البحث التجريبي بتصميم شبه تجريب التصميم (*quasi experimental design*)، في هذا التصميم مجموعتان أو فصول مختارة ليس عشوائية فتكون فصلين فقط. ثم يُختبر بلاختبار القبلي (*pre-test*) لمعرفة الحالة الأولية و فرق القدرة بين الفصل التجريبي والفصل التحكّمي ويختبر بلاختبار البعدي (*post-test*) لمعرفة فعالية متغيرة البحث للطلاب الذين يستخدمونها من الطلاب الذين لا يستخدمونها (Sugiyono, 2010:116).

الجدول 1، 3: تصميم البحث

| | | |
|----------------|---|----------------|
| O ₁ | X | O ₂ |
| O ₃ | | O ₄ |

الشرح:

O₁ = الاختبار القبلي (pre-test) للفصل التجريبي

O₂ = الاختبار البعدي (post-test) للفصل التجريبي

X = العلاج

O₃ = الاختبار القبلي (pre-test) للفصل التحكّمي

O₄ = الاختبار البعدي (post-test) للفصل التحكّمي

الفصل التجريبي أو التحكّمي O₁ (الملاحظة قبل التجربة وعادةً تسمى الاختبار القبلي (pre-test)) و O₂ (الملاحظة بعد التجربة وعادةً تسمى الاختبار البعدي (post-test))، ولكن الفصل التجريبي فقط عنده علاج (X). وقد بحث الباحث عن تأثير العلاج (X) في موقف أكثر منظّمة، وبمقارنة الاختلافات بين O₁ و O₂ في الفصل التجريبي و O₃ و O₄ في الفصل التحكّمي).

ج. مجتمع البحث وعينته

كان المجتمع في هذا البحث هو طلاب المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية 3 مدينة بالنكارايا". وفقاً لـ Arikunto (2010: 173) أن المجتمع جميع موضوع البحث أما وفقاً لـ Sugiono (2010: 117) أن المجتمع منطقة تعميمية يتكون من مرؤوس وموضوع لها جودة وخصائص معيّنة الذي يعينها الباحث لدراساتها ثم يُؤخذ استنتاجها.

العينة في هذا البحث هي الفصلان من فصول الخامسة وهما الفصل الخامس A و B. فيكون الفصل الخامس A فصلا تجريبيا ويكون الفصل الخامس B فصلا تحكميا. العينة هي جزء من مجتمع لها خصائص أو علامات معينة للبحث لأن الباحث لن يبحث جميع البيانات أو المعلومات أو جميع الأشخاص أو الكائنات ولكن الباحث يكفي باستخدام العينة كالموكل (Ridwan, 2003:10).

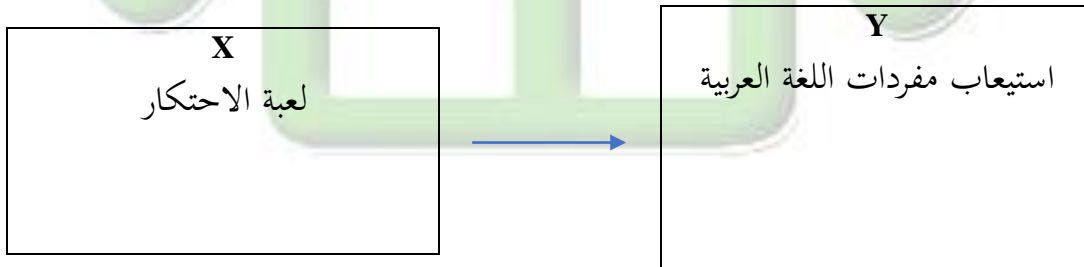
د. مكان البحث ووقته

قام الباحث بالبحث في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية 3 مدينة بالنكارايا كالمدرسة من المدارس تحت رعاية وزارة الدين في مدينة بالنكارايا التي لديها منهج درس اللغة العربية. يقع موقع هذه المدرسة في الشارع منكورايا (Mangkuraya) في مدينة بالنكارايا. أما وقت البحث يقوم الباحث به في المستوى الوتري للعام الدراسي 2019/2020.

هـ. متغيرات البحث

المتغيرة المستخدمة في هذا البحث متغيرة مستقلة وتابعة. المتغيرة المستقلة (x) هي متغيرة مؤثرة، أما المتغيرة التابعة (y) هو متغيرة متأثرة أو بسبب المتغيرة المستقلة (Sugiyono 2010: 62).

الجدول 2، 3: متغيرات البحث



الجدول السابق يشرح أن لعبة الاحتكار التي استخدمها كوسيلة تعليمية لدرس اللغة العربية هي متغيرة مستقلة، وهو متغيرة تكون سبب التأثير. أما المتغيرة التابعة في هذا البحث هو استيعاب مفردات اللغة العربية التي تكون متأثرة من المتغيرة المستقلة.

و. أداة البحث

وفقاً لـ Arikunto (2010: 134) أداة البحث هي أداة لجمع البيانات وكانت جودة البيانات المجموعة تتعلق على جودة الأداة. ثم وفقاً لـ Sukardi (2003: 121) أداة البحث عامة لها شرطان مهمان وهما الصدق والثبات.

لذلك في هذا البحث فالأداة البحث التي مستخدمة هي اختبار. هناك اختباران الذي يستخدمهما الباحث وهما الاختبار القبلي (*pre-test*) والاختبار البعدي (*post-test*) اللذان يحتويان على أسئلة مكتوبة لتعريف قدرة الطلاب قبل وبعد استخدام الوسيلة التعليمية للعبة *Monopoli* (احتكار) في تعلم مادة مفردات اللغة العربية. ثم أداة البحث تُختبر في صدق وثباتها. في هذا البحث إذا كان الاختبار المستخدم مناسباً حقاً لقياس ما يريد الباحث فيقال الصدق (Ainin 2006: 23). ويقال الثبات إذا كان إجراء القياس متكرراً باستخدام نفس الأداة على مرؤوس وموضوع البحث، ولكنها لا يزال أن تنتج نفس البيانات نسبياً (Ainin 2006: 32).

ز. أساليب جمع البيانات

في هذا فرع الباب بعض أساليب جمع البيانات الذي قام الباحث بها منها:

1. الملاحظة

الملاحظة هي مراقبة وتسجيل منظمين للظواهر التي تم التحقيق فيها (Hadi, 1996: 136). في هذا البحث استخدمت الملاحظة المشاركة أي المراقب يشارك بنشاط في أنشطة المراقبة. يستخدم الباحث هذا الأسلوب للحصول على بيانات في

استخدام لعبة الاحتكار في تعلم اللغة العربية. إلى جانب تلك الملاحظة تستخدم أيضاً للحصول على بيانات في حالة المدرسة جسدياً وعملية التعلم لتعليم اللغة العربية في الفصل.

2. اختبار

الاختبار عاما كأداة تستخدم لقياس معرفة أو إتقان قياس الكائنات مقابل مجموعة معينة من المحتوى أو المواد (Ismawati, 2011: 90). تُستخدم هذا الأسلوب لقياس ترقية نتائج تعلم الطلاب قبل وبعد استخدام لعبة الاحتكار في تعلم مادة مفردات اللغة العربية. في الاختبار القبلي (*pre-test*) لتعريف قدرة الطلاب الأولى في تعلم اللغة العربية خاصة في مواد المفردات. والاختبار البعدي (*post-test*) لتعريف الحصول بعد استخدام لعبة الاحتكار.

3. التوثيق

أسلوب التوثيق هو جمع الوثائق المتعلقة بالبحث (Hadi, 2004:151). تستخدم أسلوب التوثيق في هذا البحث للحصول على كشف حضور الطلاب وأوراق وظيفة الطلاب ونتائج الطلاب وتوثيق تعلم اللغة العربية باستخدام لعبة الاحتكار.

ح. أسلوب تحليل البيانات

تحليل البيانات عبارة عن سلسلة من الدراسات والتجميع والتنظيم وتفسير البيانات والتحقق منها بحيث تكون لهذه الظاهرة قيمة اجتماعية وأكاديمية وعلمية (Safi'I, 2005:171). تم إجراء تحليل البيانات بعد جمع البيانات من العينة من خلال الأداة.

في البحث الكمي أسلوب تحليل البيانات المستخدمة هو اختبار إحصائي. بهذا الاختبار الإحصائي يمكن استخدامه لحساب البيانات حصلت ويمكن تحليله. في الإحصاء الأسلوب المستخدم لتعريف معامل الاختلاف بين توزيعي البيانات هو اختبار-ت (t -test/ $uji t$) (Winarsunu, 2006:81). في الأسلوب المستخدم لتعريف فرق الطلاب الذين يستخدمون لعبة الاحتكار والطلاب الذين لا يستخدمونها.

فرضية البحث يُختبر في هذا البحث هي:

Ha: "هناك تأثير كبير لطلاب المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية في الفصل الخامس مدينة بالنكارايا الذين يستخدمون لعبة الاحتكار على استيعاب المفردات من الطلاب الذين لا يستخدمونها".

كالاختبار للبحث فقبل إجراء اختبار-ت (t -test/ $uji t$) فإجراء اختبار الحالة الطبيعية واختبار التجانس أولاً على البيانات الذي يُحلّلها الباحث. لكن الباحث أجرى أيضاً اختبار التجانس في مرحلة ما قبل البحث لأن الباحث أجرى البحث التجريبي.

الباب الرابع

نتائج البحث وتحليلها

أ. التعريض للبيانات وتحليل البيانات

1. نتائج الفصل التجريبي و الفصل التحكيمي

نتائج البحث الذي قام به المؤلف منذ بداية جمع البيانات، النتائج التي تم الحصول عليها من المجموعات التجريبية والضابطة. المجموعة التجريبية هي مجموعة تستخدم لعبة الاحتكار ومجموعة تحكم لا تستخدم لعبة الاحتكار أما بالنسبة لمزيد من التفاصيل حول مقارنة نتائج درجات الاختبار القبلي والبعدي في الصفوف التجريبية والضابطة فيمكن رؤيتها من الجدول التالي:

الجدول 4.1

نتائج الفصل التجريبي

| النتيجة | الاسم | الرقم |
|-----------------|-----------------|-------|
| الاختبار القبلي | الاختبار البعدي | |
| 24 | 88 | 1 |
| 44 | 96 | 2 |
| 60 | 80 | 3 |
| 72 | 92 | 4 |
| 56 | 88 | 5 |
| 44 | 90 | 6 |

| | | | |
|-----|----|-------|----|
| 80 | 80 | F.A | 7 |
| 88 | 40 | F.R | 8 |
| 90 | 48 | I.D.N | 9 |
| 100 | 88 | M | 10 |
| 84 | 64 | M.R | 11 |
| 76 | 24 | Ma | 12 |
| 76 | 12 | M.A | 13 |
| 88 | 20 | M.F | 14 |
| 90 | 28 | M.G | 15 |
| 80 | 24 | M.H | 16 |
| 84 | 40 | M.J.S | 17 |
| 80 | 28 | M.S.N | 18 |
| 100 | 76 | N.H | 19 |
| 80 | 8 | N.E.P | 20 |
| 100 | 76 | Na P | 21 |
| 84 | 12 | N.H | 22 |
| 80 | 36 | P.A.F | 23 |
| 76 | 16 | R.D | 24 |
| 100 | 96 | R.M | 25 |
| 76 | 24 | R.I | 26 |
| 76 | 40 | R.N | 27 |

| | | | |
|-------|-------|------------------|----|
| 88 | 48 | R.R | 28 |
| 92 | 60 | S | 29 |
| 84 | 16 | S.H | 30 |
| 92 | 40 | Se | 31 |
| 100 | 80 | S.E.A | 32 |
| 92 | 28 | S.A | 34 |
| 92 | 64 | S.R.A | 34 |
| 88 | 32 | U | 35 |
| 87.14 | 44.22 | النتيجة المتوسطة | |

استناداً إلى الجدول 4.1 للفئة التجريبية لعبة الاحتكار، كانت القيمة المتوسطة للاختبار السابق 44.22 وللاختبار اللاحق كانت القيمة المتوسطة 87.14. ثم يمكن الاستنتاج أن هناك زيادة بعد استخدام لعبة الاحتكار.

الجدول 4.2
نتائج الفصل التحكيمي

| النتيجة | | الاسم | الرقم |
|-----------------|-----------------|-------|-------|
| الاختبار القبلي | الاختبار البعدي | | |
| 92 | 84 | A.F | 1 |
| 92 | 96 | A.N | 2 |
| 32 | 36 | A.A | 3 |
| 100 | 92 | A.D.L | 4 |
| 60 | 56 | A.R | 5 |
| 68 | 28 | A.B | 6 |
| 92 | 16 | A.C.K | 7 |
| 96 | 92 | A.H | 8 |
| 52 | 68 | F.R.P | 9 |
| 68 | 64 | I.R.S | 10 |
| 80 | 72 | K | 11 |
| 96 | 56 | M.W | 12 |
| 84 | 40 | M.A.R | 13 |
| 80 | 44 | M.B.F | 14 |
| 56 | 60 | M.J.F | 15 |
| 96 | 40 | M.K | 16 |

| | | | |
|-------|-------|------------------|----|
| 32 | 64 | M.F | 17 |
| 76 | 92 | M.R | 18 |
| 50 | 36 | Mu | 19 |
| 28 | 28 | Mu.R | 20 |
| 100 | 12 | M | 21 |
| 52 | 28 | N.A | 22 |
| 68 | 20 | N.N.A | 23 |
| 60 | 52 | N.M | 24 |
| 72 | 72 | N.S | 25 |
| 76 | 36 | N.A | 26 |
| 60 | 20 | Nu.S | 27 |
| 60 | 60 | Rh | 28 |
| 72 | 68 | R.A.Z | 29 |
| 52 | 16 | S.A | 30 |
| 88 | 88 | T.I.P | 31 |
| 60 | 32 | T | 32 |
| 92 | 100 | W.H | 33 |
| 88 | 88 | W | 34 |
| 32 | 32 | Y.A.W | 35 |
| 70.34 | 53.94 | النتيجة المتوسطة | |

بناءً على الجدول 4.2 لفئة التحكم، كانت القيمة المتوسطة للاختبار الأولي 53.94 وبالنسبة للاختبار اللاحق كانت القيمة المتوسطة 70.34. ثم يمكن الاستنتاج أن هناك زيادة أيضاً، ولكن عند مقارنتها باستخدام لعبة الاحتكار، تظل القيمة المتوسطة أعلى من دون استخدام لعبة الاحتكار.

حسب القيمة التي حصل عليها الطلاب للفصول التجريبية والضابطة وأيضاً كما أوضح المؤلف أعلاه في الفقرتين 4.1 و 4.2 فيما يتعلق بنتائج درجات الطلاب بين الفصول التجريبية والضابطة، لمتوسط قيمة الفصل التجريبي من الاختبار التمهيدي 44.22 والاختبار البعدي 87.14. القيمة التي تم الحصول عليها بواسطة فئة التحكم في الاختبار التمهيدي 53.94 و 70.333 بعد الاختبار.

إذا انتبهنا إلى البيانات أعلاه، يمكننا أن نرى الفرق في قيم الاختبار القبلي والاختباري الذي تم الحصول عليه 43.92 للفئة التجريبية بعد استخدام وسائط الاحتكار. أما بالنسبة لطبقة التحكم، فقد كان الفرق بين قيم الاختبار المسبق وقيم ما بعد الصفوف 15.82 دون استخدام وسائط الاحتكار.

وبالتالي يمكن القول أن استخدام وسائط الاحتكار هذه يمكن أن يزيد من إتقان المفردات لطلاب الفصل الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية الثالثة ببالنكارايا.

ب. مقارنة الفروق في قيم ما قبل الاختبار وبعده

1. مقارنة نتائج التحليل الوصفي بين القيم التجريبية والتحكمية قبل الاختبار

وبعده

التالي هو نتائج وصفية باستخدام SPSS 21 بهدف معرفة متوسط (متوسط) قيمة الطلاب في الاختبار التمهيدي وما بعد الاختبار يمكن رؤيته في الجدول التالي

| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
|---------------------|----|---------|---------|---------|----------------|
| Pretest Eksperimen | 35 | 8.00 | 96.00 | 44.2286 | 24.05763 |
| Posttest Eksperimen | 35 | 76.00 | 100.00 | 87.1429 | 7.70463 |
| Pretest Control | 35 | 12.00 | 100.00 | 53.9429 | 26.66342 |
| Posttest Control | 35 | 28.00 | 100.00 | 70.3429 | 21.04609 |
| Valid N (listwise) | 35 | | | | |

الجدول 4.3

يتضح من الجدول 4.3 أن المقارنة بين القيم الدنيا والقصى والمتوسط لنتائج نتائج الاختبار التمهيدي والفحص التجريبي والتحكم.

كما أوضح الباحث سابقاً في الجدول أعلاه حول مقارنة نتائج التحليل الوصفي بين درجات الاختبار التمهيدي وما بعد الاختبار للفئتين الضابطة والتجريبية، لمتوسط قيمة الفئة التجريبية 44.23 اختباراً مسبقاً و 88.15 اختباراً بعداً، والحد الأدنى من قيمة الاختبار الأولي 8 والحد الأقصى لما قبل الاختبار 96، ومن الحد الأدنى بعد الاختبار 76 والحد الأقصى 100. وكان متوسط القيمة التي تم الحصول عليها من قبل فئة التحكم هو 53.94 و 69.76 قبل الاختبار، وللحد الأدنى قبل الاختبار 12 والحد الأقصى للاختبار الأولي 100 ومن الحد الأدنى بعد الاختبار 28 والحد الأقصى 100.

إذا نظرنا إلى البيانات أعلاه، يمكننا أن نرى الفرق بين القيم المتوسطة والدنيا والقصى للفصول التجريبية وفصول السيطرة، يمكن القول أن الفصل التجريبي (باستخدام لعبة الاحتكار) فعال للغاية في زيادة إتقان طلاب الفصل الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية الثالثة ببالنكارايا.

يمكن فهم ذلك بعد أن تم علاج كل منهما مما أدى إلى مقارنة القيم بين فئتي التحكم والفصول التجريبية.

2. اختبار طبيعية بين قيم الاختبار الأولي وما بعد الاختبار مع فئات التحكم

يتم إجراء اختبار الوضع الطبيعي لمعرفة ما إذا كان البحث يتم توزيعه بشكل طبيعي أم لا. البيانات العادية هي مطلب مطلق قبل إجراء التحليل المعياري الإحصائي (اختبار t للعينات واختبار t للعينات المستقلة).

الجدول أدناه هو نتائج اختبار الحياة الطبيعية مع SPSS 21:

| Tests of Normality | | | | | | | |
|---------------------|---------------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| Kelas | | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
| | | Statistic | df | Sig. | Statistic | Df | Sig. |
| Hasil Belajar Siswa | Pretest Eksperimen | .121 | 35 | .200 | .950 | 35 | .112 |
| | Posttest Eksperimen | .137 | 35 | .093 | .926 | 35 | .021 |
| | Pretest Control | .128 | 35 | .158 | .941 | 35 | .062 |
| | Posttest Control | .114 | 35 | .200 | .938 | 35 | .050 |

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

4.4 الجدول

استنادًا إلى الجدول 4.4، تُعرف قيمة الدلالة (Sig) لجميع البيانات في اختبار Kolmogorov-Smirnov واختبار Shapiro-Wilk >0.05 ، لذلك يمكن استنتاج أن الدراسة لها توزيع طبيعي.

كما أوضح الباحث أعلاه في الجدول 4.4 فيما يتعلق باختبار الحالة الطبيعية بين نتائج تعلم الطالب من نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي لفئة التحكم وتجربة الدلالة >0.05 مما يعني أن الدراسة كانت موزعة بشكل طبيعي.

إذا لوحظ بعد فئة التجربة والسيطرة قبل وبعد تلقي العلاج، يمكن ملاحظة ما إذا كان الاثنان يتم توزيعهما بشكل طبيعي أم لا. ومن نتائج عدد الباحثين الذين حصلوا على أهمية >0.05 ، وهي التوزيع الطبيعي، يمكن القول أنه يمكن أن يستمر

لاختبار العينة المزدوجة واختبار عينة الاختبار، لأنه يمكن رؤيته من نتائج التعلم لطلاب فئة التحكم التجريبي التي يتم توزيعها بشكل طبيعي.

3. مقارنة نتائج اختبار العينة المزدوجة بين درجات الاختبار القبلي والاختباري للفتة التجريبية والمجموعة الضابطة

يستخدم اختبار t للاختبار لتحديد ما إذا كانت هناك اختلافات في متوسط عينتين مقترنتين. تم استخدام اختبار العينة المزدوج في هذه الدراسة للإجابة على بيان المشكلة "هل طلاب الفصل الخامس في طلاب الفصل الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية الثالثة بالنكارايا الذين يتعلمون إتقان حفظ المفردات العربية باستخدام وسيلة لعبة الاحتكار (Monopoly) لديهم القدرة على إتقان حفظ المفردات العربية أعلى من الطلاب الذين يتعلمون إتقان حفظ المفردات العربية بدون استخدام صانع قصة كرتونية؟". للإجابة على صياغة المشكلة، تم إجراء اختبار العينة المزدوج على بيانات الاختبار التمهيدي للفتة التجريبية مع الاختبار البعدي للفتة التجريبية، ثم بيانات الاختبار التمهيدي لفئة التحكم مع بيانات الاختبار البعدي لفئة التحكم، أيضًا بيانات تجريبية للفصل التجريبي مع بيانات اختبار لفئة التحكم.

كما يلي نتائج اختبار t المقترن بين درجات الاختبار التمهيدي وما بعد الاختبار للفصل التجريبي والمحادثة مع SPSS 21.

Paired Samples Test

| | Paired Differences | | | | | T | df | Sig. (2-tailed) |
|---|--------------------|----------------|-----------------|---|-----------|---------|----|-----------------|
| | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | Lower | Upper | | | |
| Pair 1 Pretest Eksperimen – Posttest Eksperimen | -42.91429 | 19.83664 | 3.35300 | -49.72841 | -36.10016 | -12.799 | 34 | .000 |
| Pair 2 Pretest Control – Posttest Control | -16.40000 | 26.56756 | 4.49074 | -25.52628 | -7.27372 | -3.652 | 34 | .001 |
| Pair 3 Posttest Control - Posttest Eksperimen | -16.80000 | 21.54721 | 3.64214 | -24.20173 | -9.39827 | -4.613 | 34 | .000 |

الجدول 4.5

بناءً على الجدول 4.5 الزوج 1 يتم الحصول على قيمة sig. (ثنائي الطرف) مند $0,05 < 0,000$ ، يمكن استنتاج أن هناك اختلافات في متوسط نتائج تعلم الطالب لفئة الاختبار التمهيدي التجريبي مع تجربة ما بعد الاختبار (لعبة الاختكار).

في حين حصل الزوج 2 على سيج. (ثنائي الطرف) بلغ $0,05 < 0,001$ ، مما خلص إلى وجود اختلافات في متوسط نتائج تعلم الطلاب لفصل التحكم في الاختبار التمهيدي وما بعد الاختبار.

أما الزوج 3 يتم الحصول على قيمة sig. (ثنائي الطرف) مند $0,000 < 0,05$ ، من خلال المقارنة بين قيم التحكم بعد الاختبار والقيم التجريبية بعد الاختبار. تشير هذه البيانات إلى وجود اختلاف كبير بين الفصل التجريبي

والتحكمي. لذلك، يمكن الاستنتاج أن هناك تأثيرًا مع وسيلة لعبة الاحتكار على نتائج تعلم الطلاب في تحسين القدرة على إتقان المفردات العربية.

كما وصف الباحثون أعلاه في الجدول 4.5 في الاقتران حتى نتائج اختبار t ، فمن المعروف أنه يتم الحصول على قيمة أهمية من $0,05 < 0,000$ ، وهذا واضح من متوسط قيمة نتائج تعلم الطلاب في فصول الاختبار التجريبي وما بعد الاختبار والتحكم. إذا انتبهت، فإن هذه البيانات تظهر أن هناك فرقًا كبيرًا بين فئتي التجربة والتحكم.

لمعرفة مدى التأثير بين درجات الاختبار التمهيدي وما بعد الاختبار للفئتين التجريبية والضابطة التي يمكن رؤيتها من إخراج النتائج الإحصائية الوصفية، والتي ترد في الجدول التالي:

الجدول 4.6

Paired Samples Statistics

| | | Mean | N | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|--------|---------------------|---------|----|----------------|-----------------|
| Pair 1 | Pretest Eksperimen | 44.2286 | 35 | 24.05763 | 4.06648 |
| | Posttest Eksperimen | 87.1429 | 35 | 7.70463 | 1.30232 |
| Pair 2 | Pretest Control | 53.9429 | 35 | 26.66342 | 4.50694 |
| | Posttest Control | 70.3429 | 35 | 21.04609 | 3.55744 |

استنادًا إلى الجدول 4.6 يوضح أن متوسط قيمة الاختبار التجريبي للفصل التجريبي كان 44.22 بينما كان متوسط القيمة للاختبار البعدي للفصل التجريبي 87.14 ومتوسط القيمة لفئة التحكم قبل الاختبار كان 53.94 بينما كان متوسط قيمة الاختبار البعدي 70.34.

كما في الجدول 4.6 يوضح أيضاً أن متوسط قيمة الفئة التجريبية للاختبار التمهيدي 44.22 و 87.14 الاختبار البعدي. أما بالنسبة لمتوسط قيمة فئة التحكم 53.94 قبل الاختبار و 70.34 بعد الاختبار. من البيانات التي رأيناها في متوسط قيمة فصول التجربة والتحكم ، يمكن القول أن الفصل التجريبي الذي يستخدم وسيلة لعبة الاحتكار (Monopoly) أكثر فعالية في نتائج تعلم الطلاب في زيادة إتقان المفردات العربية لطلاب الفصل الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية الثالثة ببالنكارايا.

3. مقارنة نتائج اختبار التجانس بين درجات الاختبار البعدي للفئة التجريبية والمجموعة الضابطة

يهدف اختبار التجانس إلى تحديد ما إذا كان تباين (تنوع) البيانات من مجموعتين أو أكثر متجانساً (نفس) أو هرمون (ليس هو نفسه). لذلك، في هذه الدراسة، تم استخدام اختبار التجانس لتحديد ما إذا كان تباين بيانات الاختبار الاختباري للفصل التجريبي (وسيلة لعبة الاحتكار (Monopoly)) وبيانات الاختبار بعد الفصل الدراسي متجانسة أم لا.

نتائج مقارنة الباحثين الذين قاموا باستخدام برنامج SPSS 21 على النحو التالي:

ANOVA

Hasil Belajar Siswa

| | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|----------------|----------------|----|-------------|-------|------|
| Between Groups | 1064.419 | 14 | 76.030 | 1.594 | .166 |
| Within Groups | 953.867 | 20 | 47.693 | | |
| Total | 2018.286 | 34 | | | |

الجدول 4.7

استنادا إلى الجدول 4.7، من المعروف أن قيمة الأهمية (sig) بين المجموعات هي $0,05 > 0,166$ ، لذلك يمكن استنتاج أن بيانات تباين الاختبار البعدي للفئة التجريبية وبيانات فئة التحكم هي نفسها أو متجانسة.

كما يوضح الباحث الموضح أعلاه في الجدول 4.7، فإن مقارنة متغيرات بيانات الاختبار البعدي للفئتين التجريبية والتحكمية قد حصلت على قيمة دلالة تبلغ $0,05 > 0,166$ ، فإن تباين بيانات الاختبار البعدي لفئة التحكم وهذه التجربة هي نفسها أو متجانسة، بحيث لا يتم تصنيف البيانات على أنها هيتروجين (ليست هي نفسها).

إذا رأينا من البيانات أعلاه قيمة الدلالة $0,05 > 0,166$ بعد تلقي فئة التحكم والتجربة، يمكننا القول أن تباين بيانات الاختبار البعدي من النتائج التجريبية ونتائج فئة التحكم متجانس في التوزيع ويمكن أن يستمر لنتائج اختبار العينة t المستقلة.

4. مقارنة نتائج اختبار عينة الاختبار المستقل بين قيم الاختبار البعدي للفئة التجريبية والمجموعة الضابطة

تستخدم اختبار t عينة مستقلة لتحديد ما إذا كانت هناك اختلافات في متوسط عينتين غير متزاوجتين. المتطلبات الأساسية في اختبار t المستقل للعينة هي توزيع البيانات بشكل طبيعي ومتجانس. من نتائج جدول التحليل 4.5 والجدول 4.8، يتم عادة توزيع النتائج التي تم الحصول عليها والبيانات المتجانسة.

تم استخدام بيانات اختبار عينة الاختبار المستقل لهذه الدراسة للإجابة على صياغة المشكلة "هل نجح طلاب الفصل الخامس في طلاب الفصل الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية الثالثة ببالنكارايا الذين يتعلمون المفردات العربية باستخدام لعبة الاحتكار في امتلاك القدرة على إتقان المفردات العربية أعلى من الطلاب الذين تعلموا المفردات العربية دون استخدام لعبة احتكار؟". للإجابة على صياغة المشكلة ، تم إجراء اختبار عينة مستقل على بيانات اختبار بعدي للفئة التجريبية (لعبة الاحتكار) مع بيانات اختبار بعدي لفئة التحكم.

الجدول التالي أدناه ، وهو المقارنة بين درجات الاختبار البعدي للفتتين التجريبية والضابطة لاختبار t المستقل باستخدام SPSS 21.

Independent Samples Test

| | | Levene's Test for Equality of Variances | | t-test for Equality of Means | | | | | | |
|---------------------|-----------------------------|---|------|------------------------------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|---|--------|
| | | F | Sig. | T | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference | |
| | | | | | | | | | Lower | Upper |
| Hasil Belajar Siswa | Equal variances assumed | 29.591 | .000 | -4.435 | 68 | .000 | -16.800 | 3.788 | -24.359 | -9.241 |
| | Equal variances not assumed | | | -4.435 | 42.952 | .000 | -16.800 | 3.788 | -24.440 | -9.160 |

الجدول 4.8

بناءً على الجدول 4.8 يتم الحصول على قيمة sig. (ثنائي الطرف) من $0,05 < 0,000$ ، يمكن استنتاج أن هناك اختلافاً كبيراً في متوسط نتائج تعلم الطلاب بين الفصل التجريبي (لعبة الاحتكار) وفئة التحكم.

كما وصف الباحث أعلاه في الجدول 4.8 ، من المعروف أن المقارنة بين قيم ما بعد الاختبار للفتتين التجريبية والضابطة من نتائج اختبار t المستقل للعينات حصلت على أهمية (2 ذيل) $0,05 < 0,000$

إذا رأينا من البيانات أعلاه بعد معالجتها بين فصول الدراسة التجريبية والضابطة، فإن هناك مقارنة بين الاختلافات في متوسط نتائج تعلم الطلاب.

لمعرفة حجم الاختلافات في مخرجات تعلم الطلاب للفصل التجريبي والتحكم بعد الاختبار يمكن رؤيتها من مخرجات النتائج الإحصائية الوصفية، والتي ترد في الجدول التالي:

الجدول 4.9

Group Statistics

| Kelas | N | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|---------------------|----|-------|----------------|-----------------|
| Hasil Belajar Siswa | | | | |
| Posttest Control | 35 | 70.34 | 21.046 | 3.557 |
| Posttest Eksperimen | 35 | 87.14 | 7.705 | 1.302 |

استنادًا إلى الجدول 4.9 أن متوسط القيمة (المتوسط) بين الفئة التجريبية والفئة الضابطة متوسط القيمة مختلف، ينتج عن الفئة التجريبية متوسط قيمة 87.14 بينما متوسط قيمة فئة التحكم 70.34.

كما أوضح الباحثون أعلاه في الجدول 4.9، أظهروا أيضًا مقارنة بين متوسط نتائج تعلم الطلاب للاختبار التجريبي للفصل التجريبي 87.14 والتحكم 70.34.

ومن البيانات أعلاه يظهر أن القيمة التي تم الحصول عليها بين الفئة التجريبية وسيج التحكم. (ثنائي الذيل). لذلك، يمكن الاستنتاج أيضًا أن استخدام لعبة الاحتكار هذه أكثر فعالية في زيادة إتقان مفردات اللغة العربية لطلاب الفصل الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية الثالثة ببالنكارايا.

ج. مناقشة

1. التجربة وقيمة فئة التحكم

بناءً على نتائج هذه الدراسة تشير إلى أن الفئة التجريبية التي تستخدم (لعبة المونوبولي) حصلت على متوسط قيمة (متوسط) للاختبار الأولي 44.22 وللاختبار اللاحق حصل على متوسط قيمة (متوسط) 87.14. لذلك يمكن الاستنتاج أن هناك زيادة في درجات الطلاب بعد استخدام لعبة الاحتكار.

بينما حصلت نتائج الدراسة للفئة الضابطة على متوسط قيمة (متوسط) للاختبار الأولي قدره 53.94 وللاختبار اللاحق حصلت على متوسط قيمة (متوسط) 70.34. لذلك يمكن الاستنتاج أن هناك أيضًا زيادة في درجات

الطلاب ، ولكن عند مقارنتها بمتوسط النتائج (المتوسط)، فإن استخدام لعبة الاحتكار لا يزال أعلى مما هو عليه بدون استخدام لعبة الاحتكار.

وإذا انتبهت من البيانات أعلاه ، يمكنك أن ترى الفرق بين درجات الاختبار التمهيدي والاختبار البعدي للفئة التجريبية بعد استخدام لعبة الاحتكار مقابل 42.92، في حين أن فئة التحكم بدون استخدام لعبة الاحتكار لها اختلاف في قيم ما قبل وبعد التدريب التي تم الحصول عليها بنسبة 16.4 .

تشير نتائج هذه الدراسة إلى توافقها مع بحث Syifa Khairunnisa وزملائها في مجلتها بعنوان "تطوير وسائل الإعلام التعليمية للألعاب الاحتكارية في مواد التربية الدينية الإسلامية" ، والتي ذكرت أن نتائج الدراسة أظهرت أن تنفيذ كل من الألعاب الإعلامية والتوجيه المباشر زاد من أنشطة التعلم أنشطة جودة الطالب والمعلم. هناك تحسينات وتحسينات مثل حماس التعلم ؛ التعاون / التعاون ؛ احترام الآخرين ؛ والنشاط في مناقشة الدروس والقيام بالتمارين. متوسط الدرجات في تجارب الطلاب الإجمالية هو 82٪ ، مما يعني أن المنتج مصنف جيدًا. وأظهرت نتائج هذه الدراسة أن وسائل التعلم باللعبة الاحتكارية حول موضوعات PAI في الصراع المادي لرسول النبي محمد في المدينة المنورة، والتي تم تطويرها في الفصل العاشر بالمدرسة الثانوية الحكومية 12 جاكرتا، يمكن استخدامها.

وهكذا يمكن القول أنه باستخدام لعبة الاحتكار هذه يمكن أن تحسن إتقان المفردات العربية لطلاب الفصل الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية الثالثة ببالنكارايا. تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن الفصول التجريبية والضابطة لديها زيادة في درجات الاختبار القبلي والبعدي.

2. مقارنة الفروق في قيم ما قبل الاختبار وما بعد الاختبار

استنادًا إلى نتائج البحث حول مقارنة نتائج التحليل الوصفي بين درجات الاختبار التمهيدي وما بعد الاختبار للفئات الضابطة والتجريبية ، لمتوسط قيمة الفئة التجريبية للاختبار التمهيدي 44.22 وما بعد الاختبار 87.14 ، وللحد الأدنى لقيمة ما قبل الاختبار 8 والحد الأقصى للاختبار الأولي 96 ، ومن الحد الأدنى للاختبار اللاحق 76 والحد الأقصى 100. متوسط القيمة التي تم الحصول عليها بواسطة فئة التحكم 53.94 اختبار مسبق و 70.34 اختبار آخر، وللقيمة الدنيا للاختبار السابق 12 والحد الأقصى للاختبار الأولي 100 ومن الحد الأدنى بعد الاختبار 28 والحد الأقصى 100.

إذا نظرنا إلى البيانات أعلاه ، يمكننا أن نرى الفرق بين القيم المتوسطة والدنيا والقصوى للفصول التجريبية والسيطرة ، يمكن القول أن الفصل التجريبي (باستخدام وسائط لعبة الاحتكار) فعال للغاية في زيادة إتقان المفردات العربية لطلاب الفصل الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية الثالثة ببالنكارايا.

كما أظهرت نتائج إحصائيات العينة المزدوجة أن متوسط قيمة الفئة التجريبية كان 44.22 اختبارًا مسبقًا و 87.14 اختبارًا بعدًا. أما بالنسبة لمتوسط قيمة فئة التحكم 53.94 قبل الاختبار و 70.34 بعد الاختبار. من البيانات التي رأيناها متوسط قيمة الفصول التجريبية والتحكمية، يمكن القول أن الفصل التجريبي الذي يستخدم لعبة الاحتكار أكثر فعالية في نتائج تعلم الطلاب في زيادة إتقان المفردات العربية لطلاب الفصل الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية الثالثة ببالنكارايا.

وأظهرت نتائج هذه الدراسة أن مقارنة تباين بيانات الاختبار البعدي للفتتين التجريبية والضابطة حصلت على قيمة دلالة تبلغ $0,05 > 0,166$ ، ثم تباين بيانات الاختبار البعدي للفئة الضابطة والتجربة هي نفسها أو متجانسة، بحيث لا يتم تصنيف البيانات على أنها سوداء (وليست واحدة).

تشير نتائج هذه الدراسة إلى أنهم يتفوقون مع بحث عارف سوسانتو وأصدقائه في مجلته المعنونة "لعبة الاحتكار كوسيلة تعليمية لخلايا المواد الفرعية في علوم المدرسة الثانوية الحادي عشر". والتي تقول أن نتائج هذه الدراسة تظهر زيادة في الإبداع والجودة في مجال الدراسة. أهداف هذا البحث هي وسائط التعلم الخلوية التي يتم تعبئتها في شكل ألعاب سياسية وأدوات تعليمية. تم تطبيق التجربة المحدودة على طلاب فصل الحادية عشر IPA الفصل 1 من المدرسة الثانوية الأزهر منجنتي، جريسيك في العام الدراسي 2011-2012. نتائج هذا البحث هي وسائط احتكار اللعبة التي تحصل على صلاحية نظرية مع 90٪ من جدوى تنسيق التنسيق ، 94٪ الجانب المرئي، 92.86٪ وظيفة الوسائط / جانب الجودة، وجانب وضوح الوسائط في 88.33٪ عرض المفاهيم. من هذا الوصف، يمكن استخدام وسائط لعبة الاحتكار ويمكن تنفيذها لأنشطة التدريس والتعلم على البنية المادية ووظيفة الخلايا.

وهكذا يمكن القول أن نتائج هذه الدراسة لها اختلافات في درجات الاختبار قبل وبعد الاختبار بعد استخدام وسائط لعبة الاحتكار في تحسين إتقان المفردات العربية لطلاب الفصل الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية الثالثة ببالنكارايا. بمعنى آخر، يؤثر استخدام وسائط لعبة الاحتكار على نتائج الاختبار اللاحق.



الباب الخامس

الاختتام

أ. الملخص

من نتائج الدراسة، يمكن استنتاج أنه، عادةً ما يتم توزيع اختبارات الحياة الطبيعية قبل الاختبار وبعده في الفصل التجريبي وفئة التحكم ومتجانسة في اختبار التجانس. لذا فإن اختبار الفرضية في الاختبار التمهيدي وما بعد الاختبار يؤدي باستخدام اختبار t العينة المستقلة. في الفئة التجريبية التي تطبق لعبة الاحتكار، حصلت على متوسط درجة الاختبار البعدي 87.14 وفي فئة التحكم التي حصلت بدون استخدام لعبة الاحتكار متوسط درجة الاختبار البعدي 70.34. والنتائج التي تم الحصول عليها من قيمة اختبار اختبار العينة المستقلة المستقلة التي تم الحصول عليها عند $0,05 < 0,000$ ، يمكن استنتاج أن هناك اختلافات كبيرة بين نتائج تعلم الطلاب باستخدام وسائل لعبة الاحتكار وبدون لعبة الاحتكار. لذا، فإن وسيلة لعبة الاحتكار هذه أكثر فعالية في زيادة إتقان المفردات العربية لطلاب الفصل الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية الثالثة ببالنكارايا.

ب. الاقتراحات

1. بالنسبة للمعلمين، في تعلم اللغة العربية ، وخاصة مواد المفردات، يجب أن تكون مغلفة بشكل جذاب قدر الإمكان حتى يكون الطلاب سعداء بتعلم اللغة العربية وليس العكس، أحدها باستخدام وسائل الإعلام.
2. لعبة الاحتكار هي وسيلة بسيطة ولا يزال هناك العديد من أوجه القصور ويمكن تحسين جودة مواد التعلم والتعليم. لذا يتوقع من المعلمين تطوير هذه الوسائل بحيث لا تركز وسائل الإعلام على متغير واحد فقط.

ج. التوصيات

بعد أن ينظر الباحثون إلى حالة الطلاب في المدرسة ، يمكن للباحثين معرفة الظروف التي يتعلمها الطلاب ، بما في ذلك عندما يطبق الباحث لعبة الاحتكار في تعلم اللغة العربية. لذا يوصي الباحثون بإجراء مزيد من البحث لرفع العديد من الألقاب ، وهي:

1. تأثير لعبة مونوبولي جيم ميديا في تحسين القدرة على التحدث باللغة العربية

2. إشكالية الطلاب في تعلم اللغة العربية باستخدام لعبة مونوبولي ميديا

3. تأثير وسائل لعبة مونوبولي في دراسة حرف مخرجول



المراجع

- Achsin.1986. *Media Belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta).
- Ainin, T, Asrori, I. 2006. *Evaluasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. (Malang: Misykat).
- Ambarwati, Amiroh. 2004. *Pemanfaatan Media Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. (Kemenag.go.id).
- Ansor, AM. 2009. *Pengajaran Bahasa Arab Media dan Metode-Metodenya*. (Yogyakarta: Sukses Offset).
- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Sebagai Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: Rineka Cipta).
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. (Jakarta:Raja Grafindo Persada.)
- _____. 2004. *Bahasa Arab dan Metodologi Pengajaran*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar).
- _____. 2011. *Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar).
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. (Jakarta: GP Press).
- Cahyo, AN. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. (Yogyakarta: Flash Book).
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi 3 (Jakarta: Balai Pustaka)
- Effendy, AF. 2012. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. (Malang: Misykat).
- Fitriyawani. 2013. *Penggunaan Media Permainan Monopoli Melalui Pembelajaran Kooperatif pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tarbiyah dengan Konsep Tata Surya*. (Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA, 13{2})
- Hadi, S. 1993. *Metodi Penelitian Jilid I* (Yogyakarta: Andi Offset).
- _____. 2004. *Metodologi Research*. (Yogyakarta: Andi Offset).
- Hamid, Abdul, dkk. 2008. *Pembelajaran Bahasa Arab (Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, dan Media)*. (Malang: UIN-Malang Press).
- Hasyim, H. 2013. *Permainan Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab, Teori dan Aplikasinya* (Cet. I; Makassar: Alauddin University Press).
- Ismawati, E. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa dan sastra*. (Surakarta: Yuma Pressindo).

- Mujib, Fathul, Rahmawati N. 2011, *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. (Jogjakarta: Diva Press).
- Mustofa, Syaiful. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. (Malang: Maliki Press).
- Purwo. 1993. *Pembelajaran Bahasa*. (Yogyakarta: IKIP Yogyakarta).
- Riduwan. 2003. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. (Bandung: Alfabeta).
- Rusdi, S, Cepi, R. 2007. *Media Pembelajaran hakikat pengembangan, pemanfaatan, dan Penilaian*. (Bandung: Wacana Prima).
- Sadiman, A. 1996. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: Karya Grafindo Persada).
- Semiawan. 2007. *Landasan Pembelajaran dalam Perkembangan Manusia*. (Jakarta: CHDC).
- Soeparno. 1980. *Media Pengajaran Bahasa*. (Yogyakarta: IKIP Yogyakarta).
- _____. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. (Jogjakarta: PT. Intan Pariwara).
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta).
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Prakteknya*. (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada).
- _____. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktinya*. (Jakarta: PT Bumi Aksara).
- Suyatno. 2005. *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. (Jakarta: Gramedia).
- Syafi'I, A. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. (Surabaya: ELKAF).
- Tanzeh, A. 2009. *Pengantar Metode Penelitian*. (Yogyakarta: Teras).
- Tarigan, HG. 2011. *Pengajaran kosa kata*. (Bandung: Angkasa).
- TedjaSaputra, MS. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. (Jakarta:PT Grasindo).
- Tim Penyusun Kamus Bahasa Indonesia. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional).
- Winarsunu. T. 2006. *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. (Malang : Universitas Muhammadiyah Malang).

رشدي أحمد طعيمة. 1989. تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها مناهجه وأساليبيها. (القاهرة: ايسيسكو)

شني، محمود، عزيز. 1983. مرشد المعلم في تدريس العربية لغير الناطقين بها: تطبيقات عملية لتقديم الدروس وإجراء التدريبات (رياض: دار العلوم)



الملاحق

Lampiran 1: Surat Persetujuan Judul dan Pembimbing

Lampiran 2: Surat Keterangan Lulus Seminar

Lampiran 3: Surat Izin Penelitian

Lampiran 4: Surat Keterangan Selesai Penelitian

Lampiran 5: Gambaran Umum Tempat Penelitian (MIN 3 Kota Palangka Raya)

Lampiran 6: Soal dan Jawaban Siswa pada Instrument Penelitian

Lampiran 7 : Hasil SPSS Uji Validalitas dan Reabilitas Pada Instrumen Penelitian

Lampiran 8 : RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

Lampiran 9: Soal dan Jawaban Siswa Pada Pre Test Kelas Eksperimen dan Control

Lampiran 10: Soal dan Jawaban Siswa Pada Pos Test Kelas Eksperimen dan Control

Lampiran 11: Dokumentasi Penelitian

Lampiran 12 : Daftar Riwayat Hidup

